
JOYSTICK
HEBDO
38
13 SEPTEMBRE 1989
INFOS
C'EST CHÔ
Toutes les news du monde entier jusqu'à plus soif !
PREVIEWS
C'EST BÔ
En avant-première, tout ce que vous devez savoir sur les softs de fin d'année
VIES ZINFINIES
C'EST GENIÔ
Danboss & Danbiss vous ont bidouillé des astuces d'enfer pour gagner !
TESTS
C'EST HEBDÔ
Toutes les nouveautés de la rentrée testées sur tous les Micros et sur Sega
UN NOUVEAU LOOK
T 2788 - 38 - 10,00 F
3792788010001 00380

Virgin Mastertronic présente le Magnum Light Phaser pour Amstrad. Sans Commentaires.

Revêtement A.B.S. Thermoformé. Imputrescible et Indéformable entre −30 et +60°C.

Contre-Champs Magnétiques Accélérateurs de Faisceau. Protections Renforcées.

Lentille. Verre Optique 18 mm.

Double Viseur Haute Précision. (Indispensable pour Suivre les Missiles en Scrolling Vertical).

MAGNUM

Gâchette Hyper-Sensible. Temps de Réaction Inférieur au 1/50 de Seconde.

Cannon. Alignement et Diamètre Réduit pour une Meilleure Concentration du Faisceau Lumineux.

Poignée Ergonomique. Excellente Maniabilité.

Câble TELECOM de 1,5 mètre à Connecter Directement sur votre AMSTRAD 6128 et 464.



Prix Public Conseillé 349F

+6 Jeux Gratuits

- Opération Wolf
- Rookie
- Robot Attack
- Missile Ground Zero
- Solar Invasion
- Bull's Eye



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

PAPARAZZI NEWS

Réalisé par Henri LEGOY avec Michel DESANGLES et Cris de QUEANT

EDITORIAL

JE M'AXCUSE, J'ETAIS EN OUACANCES

Une semaine de retard, dis donc! Désolé, c'est à cause des cocotiers, des longues plages de sable fin mais surtout à cause des vahinés. Ceci dit, vous pourrez constater que nous avons longuement réfléchi dans l'avion du retour pour vous proposer plus de choses dans Joystick: notamment six pages de news, des infos du monde entier, sur toutes les bécanes. Et toujours les trucs et astuces, les pokes, les Dan Biss et Boss, etc. Ca vous plaît? Parce que l'été porte le soleil, Joystick hebdo, toujours copié jamais égalé, a donc décidé de bousculer un peu ses pages et ses rubriques. Les tests de jeux seront toujours aussi nombreux, les concours en cours continueront (Au fait, les résultats des derniers concours seront donnés à la fin du mois de septembre!) et les rubriques petites annonces, secours, More de rire (Toujours copié, jamais égalé) reviendront à partir de la fin du mois. Pendant les travaux, le Minitel 3615 code JOYSTICK, continue à vous aider dans tous les jeux, mais surtout va vous permettre de gagner de super cadôs: Console Sega, logiciels, tee shirts, etc... Un exemple, le VIDEO COMPACT DISC LASER a été gagné par Henri Cusumano pseudo BUBAR (serait il un émule du CHE?) qui a atteint le score fou de1653 points! C'est dingue!
Ha! Erreur! Donnes tes doigts l' abbé! Contrairement à ce qui est écrit plus haut, ce ne sont pas six mais HUIT pages de news que vous allez pouvoir dévorer! Ensuite vos yeux émerveillés de l'est, (je voulais écrire hagards, mais ça ne correspondait pas) trouveront comme toujours en avant première, toutes les nouveautés dans les tests de jeu géants. De quoi vous éclater pendant toute la semaine! Et tout ça, ça coûtera combien chef? Mais 12F par personne, à partir de la semaine prochaine. Etonnant,non?

PATAQUESSE

Ca y est! Les Monty Python ont autorisé la sortie d'un jeu basé sur leurs émissions. Le Ministère des Démarches Stupides (Silly Walks) en fera partie. Ce sera édité par Virgin. Pour vous donner une idée, les Monty Python, c'est comme les Nuls en France, mais ils ont commencé il y a 20 ans. Alain Chabat a d'ailleurs déclaré en être fan depuis toujours. Miam.

FONTES

En Angleterre, les utilisateurs s'étant plaints du prix de Calamus, on leur a annoncé que l'éditeur de fontes (qui devait valoir plus de 1000 francs) leur serait donné gracieusement. En France, on ne sait pas, et on n'a toujours pas d'éditeur de fontes. Dur.

QIX

Il semble que le bon vieux QIX, un jeu d'arcade apparu il y a bien huit ans de ça, soit enfin adapté sur micro. Il y avait eu nombre de copies plus ou moins mal faites, mais Taito a écopé des droits d'exploitation et lance le produit sur C64, Amiga et Atari. Rappelez-vous: il fallait construire des terrains en déplaçant un petit zigouigoui, pendant qu'un méchant Qix dont le contact était mortel se baladait aléatoirement. Il fallait gagner plus de 75% de la surface ou enfermer le Qix. Bientôt, donc.

ATARI STE



AU FEU! AU FEU!

ATARI brûle les étapes et seslocaux! IL N'Y A PLUS D'ABONNE

Figurez-vous qu'Atari France a brûlé. Plus exactement, une partie des locaux administratifs et techniques ont pris feu, à cause des voisins qui ont eu la drôle d'idée de vérifier que l'acétylène est effectivement combustible au contact de l'eau. C'est pour ça qu'ils ne répondent plus au téléphone? C'est pour ça. Et les stocks? Ils vont bien, merci. Heureusement, Atari était en train de déménager lorsque ça s'est produit, et la seule partie réellement touchée, c'est la section Développement. Les livraisons continuent, le SAV aussi, la compta aussi, tout continue, en fait, sans interruption. C'est fort, non? Les plus vieux se rappellent peut-être qu'il y a quelques années, Commodore, à l'époque où ça n'était pas encore ce que c'est aujourd'hui, faisait sa compta sur un C64, sur une seule disquette et sans backup. Naturellement, un jour, la disquette s'est abimée. Et ils ont perdu deux mois de comptes. Obligés d'appeler les revendeurs pour savoir ce qu'ils avaient comme impayés, vous imaginez? Et là, Atari brûle complètement, du sol au plafond, et la boîte continue imperturbablement. Ah, le PIF a bien changé... Ne nous plaignons pas.

LE NOUVEL ST

Quand il ne brûle pas, Atari présente des nouveaux modèles. Le STE devrait sortir d'ici quelques jours, doté d'un nouveau processeur sonore stéréo, et d'un circuit graphique un peu comme celui de l'Amiga, qui permet de faire des scrollings à une vitesse infernale. Il coûtera 3490 francs, et les quelques 520 ST ancien modèle qui restent en stock seront sacrifiés à 2990 francs. Commodore va-t-il baisser ses prix?

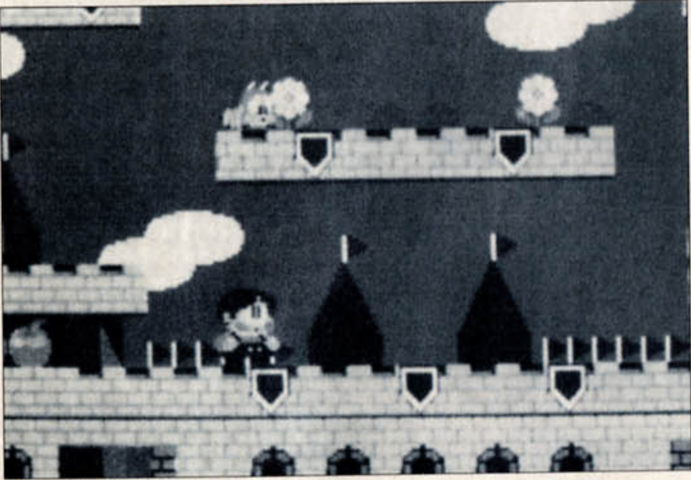
BUGS

Vous avez sûrement entendu parler des disques durs amovibles 44 Mo d'Atari. Avec ceux-ci est livré un nouveau programme de formatage de disque dur qui permet d'avoir plus de quatre partitions. Bon, les 44 Mo amovibles n'étant pas sortis en France, Atari ne distribue pas encore le programme d'initialisation qui va avec (AHDI et HDX3.0). Mais des petits malins ont réussi à récupérer une version qui vient des Etats-Unis. Méfiez-vous: la 3.0 est buggée et vous risquez d'effacer entièrement votre disque dur. La bone version d'HDX est la 3.01 et la bonne version d'AHDI, c'est celle qui fait 7936 octets. Celle qui n'en fait que 7875 est à jeter d'urgence!

PAPARAZZI NEWS

BUBBLE BOBBLE II

La voilà, la suite de Bubble Bobble: Rainbow Islands (les îles arc-en-ciel). Les deux petits dinosaures sont devenus deux petits mecs, toujours dessinés à la japonaise. Ils se baladent sur les remparts d'un château, et peut créer des arc-en-ciels pour passer d'une plateforme à une autre. Ils doivent ramasser des fruits pour survivre et des chaussures pour aller plus vite, abattre les poissons, les guèpes et les chauve-souris qui les attaquent. LA philsophie et le maniement respectent l'esprit de Bubble Bobble, mais les graphismes sont drôlement différents!



BUBBLE BOBBLE II

AMIGA 3000

On sait peu de choses sur cet hypothétique Amiga qui devrait voir le jour à la fin de l'année: un 68030 à 25 Mhz, quatre Mo de Ram, présentation prévue au Comdex.

LA FIN D'UNE BELLE HISTOIRE

Un bon plan: il y a 3 millions et demi d'actions d'Adobe à vendre. Qui est Adobe? C'est la boîte qui a créé PostScript, langage de description de page maintenant implanté dans la majorité des imprimantes laser. Qui vend ces actions? C'est Apple, pour qui Adobe avait justement développé le PostScript, lorsque le Macintosh était apparu. Bon, ils se sont fâchés, et Apple va développer son propre langage, basé sur QuickDraw (les routines graphiques du Mac, écrites par Bill Atkinson), ainsi que ses proprespolices de caractères. Prix des 3 millions et demi d'actions? 90 millions de dollars. Oui, c'est cher, mais c'est un bon investissement, la croissance a été de 3500% en cinq ans. Vous pouvez n'en acheter qu'une si ça vous chante: 26 dollars, et si la croissance continue, vous aurez 910 dollars dans 5 ans. Si la croissance ne continue pas, vous n'aurez plus que vos yeux pour pleurer vos beaux dollars.

ST SPEED

Hypercache est une carte accélératrice pour ST. Il s'agit d'un 68000 cadencé à 16 Mhz (les 68000 qui équipent les ST sont à 8 Mhz), équipé de 8 Ko de mémoire cache. Il fonctionne sur tous les ST, sauf sur les 1040 modèle 89, à cause d'une raison toute bête: il n'y a pas la place dans le boîtier pour l'installer. Et ça accélère vraiment? Oui: c'est une fois et demi plus rapide qu'un ST normal, soit un gain moyen de 50%. Pas mal, non? Bon, le seul problème, c'est qu'il faut dessouder le 68000 et c'est pas évident. La solution la plus facile, c'est carrément de couper les pattes et de les dessouder une à une ensuite, mais ça bousille le 68000. On peut aussi utiliser une pompe à dessouder (je vous conseille une Moylneux). De toutes façons, c'est pas très grave puisque justement, on n'en a plus besoin du 68000. Et puis il suffit de mettre un support pour pouvoir, le cas échéant et si on ne veut plus d'Hypercache (on se demande pourquoi), remettre un 68000 tout neuf, puisque ça ne coûte qu'une centaine de francs. Combien ça coûte? 2990 francs, une broutille. On le trouve pour l'instant uniquement par correspondance chez Synergie et Communications, BP 29, 77570 Château Landon. On vous donnera un petit banc d'essai dans les prochaines semaines.

WORKBENCH

Le Workbench 1.4 commence à apparaître aux Etats-Unis. On cause Amiga, bien sûr, pas du Workbench Amstrad ou du Workbench Atari. Première innovation, nettement inspirée du Mac: la mémoire virtuelle. Pas un ram disk, non, mieux que ça. Lorsqu'un programme est chargé, s'il dépasse la capacité mémoire de la machine, il est découpé en tranches et ces tranches sont sauvées sur disque (il vaut mieux avoir un disque dur). Elles sont alors chargées à mesure des besoins, ce qui permet d'utiliser des programmes beaucoup plus gros que d'ordinaire. On pourra également avoir des fontes couleur et vectorielles, ainsi que la possibilité de visualiser tous les types de fichier (et pas seulement ceux qui ont le suffixe INFO). Ce nouveau Workbench ne sera certainement pas prêt officiellement avant 1990.

PIRATES

Steve Wozniak, co-fondateur d'Apple avec Steve Jobs, le "technicien" du couple, vient de fonder un prix qui sera remis chaque année à l'université du Colorado au meilleur pirate. Et pas une sucette et deux porte-clés, hein, un vrai prix: 65.000 dollars, près de cinquante briques! La raison: c'est en piratant et en cherchant à comprendre comment rentrer à distance dans un ordinateur qu'on devient forgeron.
Eh ben, je connais des éditeurs qui étrangleraient volontiers ce bon vieux Steve.

MAC IS GOOD FOR YOU!

Les bidasses américains vont s' éclater avec des Macintosh IIx, ils en auront 10 000 tout de suite et 30 000 plus tard. Génial, non! Au fait, les mecs chez nous, ils ont quoi? Des TO9? Des TO8?... Des...

TELEX

• Minscape a l'intention de sortir Star Trek V: la Frontière Finale en janvier 1990 sur Amiga.

• Laser Squad sort enfin sur Amstrad, chez Target Games.

• Time Scanner sort sur Amstrad. Barbarian II sort sur Amiga. Powerdrome sort sur Amiga. Foft sort sur Amiga. Archipelagos sort sur Amiga. Rampage sort sur Amiga. Rock Star sort sur C64.

• Konix devrait sortir bientôt un volantstick - un joystick en forme de volant de voiture - et un siège mobile, comme en arcade.
Pour le grand public, parfaitement.

• Shogun, le bouquin de James Clavell, sera adapté prochainement par Infocom.

• Guillemot vient de racheter le stock de logiciels Thomson du défunt Fil. Ils espèrent les vendre. Bonne chance.

• Une simulation de Harley Davidson sur Amiga en 1990, faite par Mindscape. Titre: Harley Davidson, the Road to Sturgis.

SOMMAIRE

N° 38 DU 13 SEPTEMBRE 1989

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 37) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS).

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication**: Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Henri LEGOY • **Manager:** François LE GRIGUER • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; Illustré: BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN \ • **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO**, CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.

GLOUF

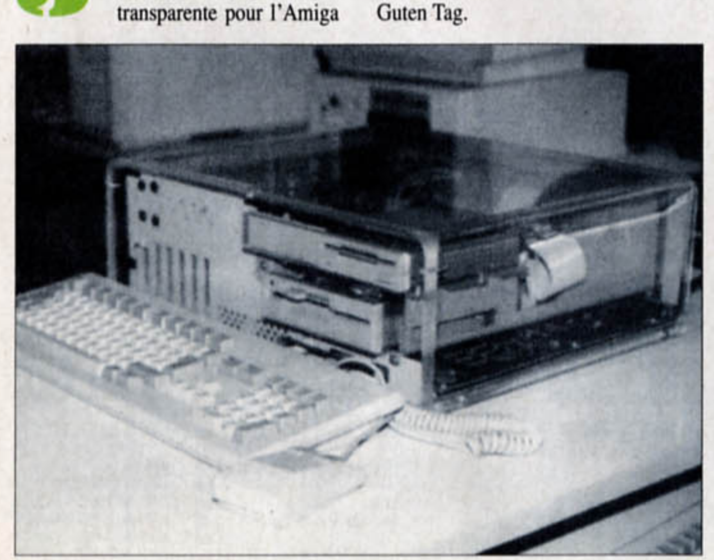
S n petit peu de jeux pour votre Amstrad, mon brave? Avec plaisir: Blade Warrior de Code Masters est un jeu de plateforme pas bien fait et pas rigolo et pas intéressant et qui ne mérite pas trois lignes, 1942 d'Elite est une adaptation pas très réussie de 1942 d'Elite, Tank Attack est une attaque de tanks de CDS, plutôt pas mal lorsqu'on aime les attaques de tanks, Total Eclipse II est un jeu d'aventure d'Incentive, dans lequel il faut absolument reconstruire le Sphinx (le machin qui est en Egypte) avant la prochaine éclipse de soleil, faute de quoi la Terre sera complètement détruite (ou votre écran affichera "Game Over", ça dépend jusqu'à quel point vous êtes capable de vous investir). Finalement, Batty est une copie d'Arkanoïd, et c'était pas la peine, merci. C'est Encore qui sort ça. Ils devraient changer de nom, ça leur rafraichirait les idées.

JE VOIS PAS DE QUOI VOUS PARLEZ

O Olivetti, Borland et une association de mal-voyants se sont associés pour sortir un ordinateur prévu pour les mal-voyants, avec synthèse de parole, manuels d'utilisation en braille, un minitel qui cause et tout le bataclan. Deux problèmes me turluvergent: d'abord, l'écran à cristaux liquides me semble parfaitement inutile, et ensuite, la version de base coûte 18.500 francs. Ca coûte drôlement cher, d'être aveugle! Vaut mieux être sourd que de voir ça.

IL A PAS DE CULOTTE-EU!

J oli, non? C'est une société allemande qui fabrique cette caisse plastique transparente pour l'Amiga 2000. On peut ainsi surveiller les bits qui entrent et qui sortent de plus près. Le prix: aux environs de 2400 francs, quand même. Si ça vous intéresse, contactez-les: Advanced Computer Design, Carl Schurz Strasse 11, D-2800 Bremen 1, RDA. Téléphone pour les germanophiles: 19 49 421 349 95 17. Guten Tag.



MAC PORTABLE.

L e portable Apple sera peut être présenté à APPLE EXPO à PARIS, La Défense, sous la voute du CNIT, où se tenaient les premiers SICOB. Ecran à cristaux liquides de 640 x 480, monochrome, lecteur de disquette 3,5 pouces de 1,44 mégas, Ram de 1 à 4 méga, Disque dur en option de 40 mégas, un trackball à la place de la souris, modem optionnel et tout ça pèse environ 7 kg. Le prix, heu...le prix, parlons d' autre chose pour ne pas s' énerver, de l' autonomie par exemple, qui est de 10 heures environ, le prix vous y tenez, vous? Bon, ben allons y, courage... 55000F, environ! Je vous avais prévenu, ça fait mal! APPLE EXPO, c' est du 27 au 30 septembre, on vous en reparlera.

SILENCE, HOPITAL

U n hopital écossais est aujourd'hui équipé d'une vingtaine d'Atari ST, qui servent à calculer des doses d'anesthésiques, à afficher les électrocardiogrammes et électroencéphalogrammes, à stocker les antécédents d'un patient, à contrôler la pression sanguine, le taux de dioxide de carbone dans le sang, etc. A vos parents qui vous reprochent de passer la nuit sur votre micro, répondez que vous êtes en train de sauver l'humanité en péril.

MEMOIRE.

7 grands de l' informatique américaine se sont regroupés dans US MEMORIES qui doit relancer la fabrication des Dram sur leur territoire, avec un effort particulier sur les 4 Mégabits. C' est pas beau ça?

PAPARAZZI NEWS

C'EST FOU LES ECRANS.

Décidément, 1992 sera une super année pour l' informatique! Super bécanes, super logiciels et surtout supers écrans plats couleurs à cristaux liquides de 14 pouces, de diagonale bien sûr mais pas d' épaisseur. Ces écrans seraient destinés aux portables mais également aux machines de bureau, ce qui veut dire que la qualité de ces écrans sera sans reproche. Seraient associés dans cette production: IBM et TOSHIBA, oui, Big Blue l' américain et le nippon, roi du portable soi même, qui de son côté assure pouvoir en fournir 1 million par an sans problème. C' est fou!

COULEURS

La carte Parsec a déjà fait couler beaucoup d'encre. Il semble qu'elle soit à présent quasiment terminée. Il s'agit d'ailleurs plus d'un ordinateur que d'une carte, puisque si elle se connecte sur un ST (et prochainement sur un Amiga et un PC), elle n'en utilise que les entrées/sorties (clavier, disque, souris). Son principal (unique, pourrait-on dire) intérêt réside dans ses capacités graphiques: 1024*768 avec 4096 couleurs (16 par ligne). Oui, mais plus d'une brique, hein, on se calme. Et si vous rajoutez encore cinq cent sacs, vous aurez droit à 16 millions de couleurs (256 par ligne au maximum). Et c'est pas tout: pour voir tout ça, il faudra vous payer un moniteur qui coûte dans les 7000 balles au bas mot. On attend des programmes de dessin, de numérisation graphique et de ray-tracing. Et peut-être un jeu. Seul problème: Parsec est annoncée depuis deux ans. Cette fois-ci sera peut-être la bonne?

ACTION

Quelques jeux d'actions à venir: Mr Heli de Firebird pour Amiga, ST, C64, Spectrum et Amstrad. Un savant a détruit l'équilibre écologique d'une planète, vous devez le démasquer à travers six tableaux différents. Ghostbusters II et Power Drift sont prévus chez Activision pour toutes les machines. Il semble que Dominator, de System 3, soit nettement en dessous de ce que prétendent ses concepteurs.





GHOSTBUSTERS II

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE FIREBIRD?

Rick Dangerous est un jeu de plateforme. Rick, notre sympathique héros, doit se battre contre les féroces Aztèques et retrouver son chemin dans le Temple, retrouver des Joyaux Sans Prix (est-ce une coquille?) dérobés en Egypte par des salauds, naturellement, etc. Notons au passage qu'en Boznie-herzégovine, "Rick" se dit "Indiana" et que "Dangerous" se dit "Jones". Amusante coïncidence (Atari, Amiga, Amstrad, C64, PC).
Quartz, comme son nom l'indique, est un jeu de tir à scrolling multi-directionnel dans lequel vous devez combattre des aliens, des serpents et des météores. C'est donc une simulation de la vie de tous les jours (Amiga, Atari).
P47 est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Le P47 est un monomoteur grâce auquel vous survolerez des régions infestées d'ennemis que vous devrez arroser de parfums, de fleurs légères, d'amour et de bonté. Non, je déconne (Atari, Amiga, Amstrad, C64, PC, grille-pain Seb).
Oriental Games est une simulation et à ce titre, il devrait se trouver dans les articles sur les simulateurs, mais je fais ce que je veux, et comme c'est de chez Firebird je le mets dans l'article sur Firebird et c'est pas vous qui allez m'en empêcher. Oriental Games se passe sur les trottoirs de Bangkok... Non, pas du tout.
C'est un jeu de karaté, de Kung Fu, de judo et de Kai Do. De quoi se prendre pour Docteur Justice (toutes les bécanes).



ORIENTAL GAMES



P-47

EXCITATION

Pirates sort Microprose sur Atari ST. Non, le contraire. On se balade dans les Caraïbes, de bars louches en somptueuses femmes (dixit Microprose) et on revit les aventures de Drake, Morgan et d'autres. M1 Tank Platoon est une simulation de tank (encore?) de chez Microprose également. A croire que les tanks excitent les programmeurs. Moi, c'est plutôt les bars louches et les somptueuses femmes, mais surtout les somptueuses femmes.

TELEX

• Le nouveau dessin animé de Walt Disney qui sortira à la fin de l'année comportera 11 minutes d'images de synthèse, principalement pour l'animation des arrière-plans. Ca coûte maintenant moins cher que l'animation traditionnelle.

• Mindscape sort The Colony sur Atari et Amiga. C'est un des meilleurs jeux qui existe sur Macintosh.

• Amiga: Deluxe Video III devrait sortir en septembre aux Etats-Unis.

• Le SuperGen 2000, genlock pour Amiga de chez Digital Creations, devient le 2000S, compatible S-VHS. On ne se refuse rien.

• Les auteurs de G+Plus et MultiDesk sur Atari sortent un nouvel utilitaire: Code-Head Utilities. Formatage de deux disquettes à la fois, changement de la police écran, impression du catalogue, slideshow universel, spooler, ram disk, un copieur multiple... Bientôt disponible.



Games
Gemini Wing
ATARI-ST
ATARI-ST
ATARI-ST
Sept niveaux de jeux
Un ou deux joueurs
Armes supplémentaires en cours de jeux
Disponible sur: C-64 AMSTRAD-ST-AMIGA
Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS
C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS
8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

PAPARAZZI NEWS

NUL

Le dernier disque de Mike Oldfield, Earth Moving, a été composé sur un Atari ST. Ah, super. Mais le disque est nul. Ah, dur. Je préférais nettement l'époque ou il faisait du son-sur-son avec trois guitares et deux tambours sur un vieux magnéto pourrave. Le son n'était pas terrible, mais la musique, oui. Quand on a pas grandi avec un ordinateur, vaut mieux se méfier.

POMPAGE.

Hugues Leblanc, grand patron de La Commande Electronique, défenseur des droits et du copyright, va distribuer dBaseIV sans protection logicielle. C' est un pas en avant vers la reconnaissance de la liberté d'utilisation par l' acheteur. Bravo!



POMPAGE BIS.

APPLE s'énerve car un groupe nommé SAID diffuse les codes sources de la plupart des MAC, afin de permettre à tous de réaliser des copies du Macintosh. Le groupe diffusera bientôt les sources des HFS, le système hiérarchique de gestion de fichiers, ainsi que les codes sources de gestion des périphériques. Ce groupe pourrait être composé de programmeurs dissidents de la pomme, farceurs ou mécontents, mais dangereux pour la firme de Cuppertino.

POMPAGE AGAIN.

APPLE joue un drôle de jeu! Apple ne veut pas être copié, cloné! Allez donc trouver un compatible Macintosh, actuellement! (A part Powder blue, Wallaby laptop et un autre fabriqué à Taïwan, tous livrés sans Rom, hélas, mais pas chers). Apple, donc, fait la guerre à tout ce qui veut lui ressembler, mais aujourd' hui, Apple veut cloner Postscript, le langage de description de page d' ADOBE. Apple ainsi deviendrait cloneur, comme d'autres sociétés? Vous avez dit bizarre?

DES IDEES

Rainbird, une fois de plus, fait preuve d'originalité avec ses deux dernières parutions, qui ne sont des simulateurs de rien du tout, et ça va nous reposer. Weird Dreams a un concept génial: vous êtes dans le coma, et des hallucinations viennent vous troubler. Des formes de cauchemar essaient de vous faire passer outremonde et vous devez résister pour rester en vie. C'est rigolo, non? Oui, c'est un simulateur de coma, bon, mais c'est pas courant (Atari, Amiga, PC, C64). Dans Verminator, vous devez sauver un arbre de la vermine qui l'envahit petit à petit (Atari et Amiga).



WEIRD DREAM

NOUVO

Ocean va adapter le film Nightbreed. Ca vous va? Vous êtes content? Vous en voulez un peu plus? Ok: c'est le dernier film de Clive Barker, réalisateur du très bon Hellraiser, mais je ne vous oblige pas à partager mes opinions. Vous voulez en savoir encore plus? Non, ça suffit. Plus tard.

PETIT FRERE

Vous savez qu'il y a des zines informatiques? Contact'ST fait sieze pages, coûte 50 pour 6 numéros, est bimestriel (ça veut dire tous les deux mois), en est à son numéro 4, et est composé sur Publishing Partner Master. On y donne des trucs et astuces pour des jeux, des infos sur les infos, des trucs de programmation, on y résume les fonctions clavier de Degas Elite, on y fait de la musique... Vous pouvez le commander à Contact'ST, 7 rue Félix Gaffiot, 25000 Besancon.

ILLUSIONS.

Amoureux de la peinture et du dessin animé sur ordinateur, adorateurs du pixel et de l' image de synthèse, la prochaine version de PIXIM aura lieu à Paris du 25 au 29 septembre. Rappellons de Cavaillon (c' est mul, mais pul cet humour de fond de tiroir! en plus on comprend pas! N.D.A.) que l'an dernier Pixim nous avait présenté en avant première, la version intégrale de TIN TOY, le premier film de synthèse Oscarisé. Le Miroir aux illusions va encore se régaler!

VERMINATOR



DROLE DE DRAM!

Pour les portables, Mitsubishi va sortir un dram de 1 Mbits qui mesure 16 x 6 x 1,2 mm. C' est pas gros, mais ça en fait un maximum. Ha la la les japonais, ils sont achtement balaises! Pendant ce temps IBM se réjouit du lancement de sa production de dram de 4 Mbits en Allemagne.

BIG DISC BLUE

Et un disque dur 3,5 pouces de 320 Mo, ça ne vous tente pas? Mmmh? IBM pense à vous en mettant ce super outil sur le marché américain. Pour le moment, Joystick ne connait ni la taille ni le prix de la bête, mais faut pas rêver, ça doit pas être donné!

SIMULATEURS

Ca n'arrête pas, les simulateurs. Artronic sort Fast Lane, un simulateur de voiture de compétition, ainsi que Soldier 2000, un simulateur de Charles Pasqua ("Il faut terroriser les terroristes", et sauver des otages). Activision sort Bomber, simulateur d'avion de combat. Domark sort (devrait sortir) (enfin, sortira peut-être pour la fin de l'année) Hard Drivin', un simulateur de bagnole. Holobyte sort Tank, un simulateur de tank, bien



CONFLICT: E UROPE

Conflict: Europe, un simulateur de guerre, sur ST, Amiga et PC. Software Toolworks vient de sortir Life and Death, un simulateur de, euh... de chirurgien. Normalement, on vous en cause dans ce numéro, sinon dans le prochain. Mindscape sort Fiendish Fred-



FAST BREAK



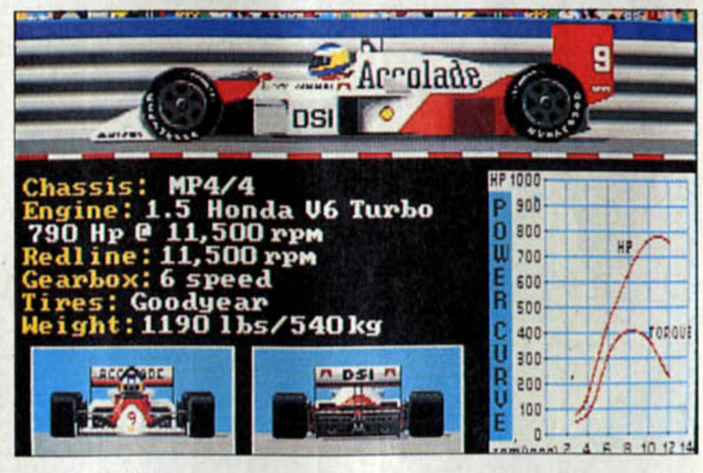
LIFE & DEAD



HORSE RACING



FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN



GRAND PRIX

sûr, qui ressemble beaucoup à Falcon. Sega sort un simulateur de Tennis, Passing Shot, sur toutes les bécanes, y compris le MSX. Microsoft sort dy's Big Top o'Fun, un simulateur de cirque, écrit par l'auteur de Boulderdash. Accolade accouche de Grand Prix Circuit, sur ST, PC et Amiga, un simulateur de ce que vous pensez, exactement, le titre est assez éloquent. Sporttime sort Horse Racing, un simulateur de tiercé, et Fast Break, un simulateur de basket ball. Tous ces simulateurs, y a de quoi rendre fou un médecin militaire.

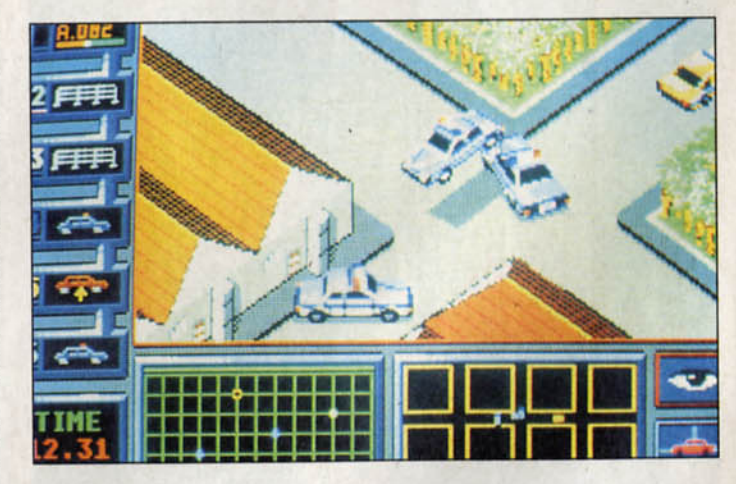
PAPARAZZI NEWS

OIDS COMME MICRO

Ah la la!!! Voici arrivée l'heure de la rentrée des classes, l'heure où l'on retrouve les visages antipathiques des professeurs, les tables recouvertes de graffitis, les immondes repas de midi. Alors pour que vous retrouviez la forme, MICROIDS a tout plein de choses nouvelles pour vous. D'abord, un nouveau sigle vraiment très bô. Normalement, il représente un M (comme MICROIDS), mais tout le monde peut y voir ce qu'il veut. Par exemple, moi j'y vois un boomerang-rasoir en forme de M et mon voisin un éléphant rose à huit pattes (il a toujours eu beaucoup d'imagination). Ensuite, sont prévus six nouveaux jeux d'ici la fin 89: CHICAGO 90, HIGHWAY PATROL, EAGLE'S RIDER, BLUE ANGELS ainsi qu'une simulation de squash et une adaptation de film (le nom du film est encore secret). Dans CHICAGO 90, vous êtes un voleur ayant pour but de sortir de la ville tout en essayant de ne pas se faire arrêter par les 6 voitures de police qui sont à ses trousses ou l'inverse: pourchasser le voleur grâce à 6 voitures de police agissant simultanément (versions prévues GAMME THOMSON, ST, AMIGA, COMPATIBLES PC E.G.A / V.G.A./ C.G.A./...). dans le même genre, HIGHWAY PATROL vous emmenera à la poursuite de pilleurs de stations service mais cette fois ci dans le désert (versions prévues ST, AMIGA, COMPATIBLES PC E.G.A / V.G.A. / C.G.A./...). On s'élève un peu pour rejoindre l'équipe des BLUE ANGELS, 6 surdoués de l'acrobatie aérienne. Ils sont "la patrouille de France version Américaine". Le but du jeu est de devenir le leader de l'équipe et diriger les figures acrobatiques. Précisons que les BLUE ANGELS parrainent cette simulation (versions prévues ST, AMIGA, COMPATIBLES PC E.G.A/ V.G.A./ C.G.A.). Montons encore plus haut et voyons ce qu'il se passe en 7014. Le capitaine Jordan, prisonnier de la guerre humano-cyborg s'évade de la planète ghetto à bord d'un chasseur "Eagle" volé aux cyborgs. Son objectif, détruire le siège du cerveau cyborg pour mettre fin à la guerre (versions prévues CPC, ST, AMIGA, COMPATIBLES PC E.G.A/ V.G.A ./C.G.A./...). En ce qui concerne les deux jeux restants, leur réalisation n'est pas certaine. Nous attendons vivement ces nouveautés qui seront très certainement des hits, graphismes splendides et synthèse vocale. Dès que l'on a du nouveau, on vous fait signe. Un conseil: faites des économies dès maintenant.



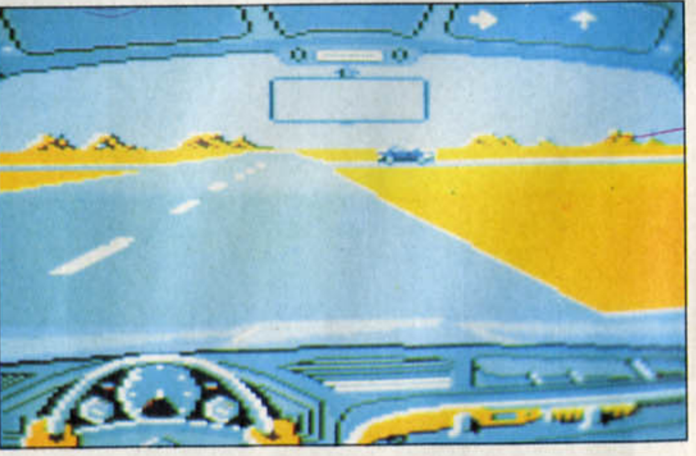
BLUE ANGELS



CHICAGO 90



EAGLES'S RIDER



HIGHWAY PATROL

PAR TOUTATIS

Saviez-vous qu'un dessin animé d'Astérix sortait le 2 octobre? Si mon 'ieux, ça s'appelle "Astérix et le coup du menhir". Et devinez ce qui va se passer pour fêter ça? Un bicentenaire? Non. L'indépendance de la Bretagne? Non. Une réception à la Tournifel? Non. Des porte-clés Astérix à gagner? Non. Sabatier prend sa retraite? Non. Un jeu, voilà ce qui va arriver. Informatique, même, le jeu. Ca alors, je m'y attendais pas, dis donc. Quelle surprise.

Bon, ça porte le même nom que le film, c'est mignon tout plein et voilà l'histoire en un mot: Panoramix a été assomé un menhir négligeamment jeté par Obélix, il en a oublié la recette de la potion magique et Astérix doit faire une potion pour aider ce bon vieux Pano à retrouver ses esprits.

Il doit pour celà se battre contre les Romains et les sangliers, éviter les poissons lancés par Agecanonix, acheter diverses choses, bouffer du sanglier pour reprendre des forces, envahir un camp romain, etc.

Ca sort pour l'instant en octobre sur Atara, Amigi et PC chez Cocktel Vision/Nathan.


ASTERIX

ENCORE DES SIMULATEURS

Rainbow Arts sort un simulateur de Dallas, nommé Oil Imperium. Vous êtes un magnat du pétrole et vous devez bouffer vos adversaires par tous les moyens légaux ou non. Une action légale: vous gagnez 1,5 point. Une action illégale: 10000 points plus 20000 de bonus. La morale fout le camp. RVF Honda, vous devez connaître: c'est de MicroStyle et ça simule une course de motos. Rainbow Warrior est un simulateur de Charles Hernu, sans la barbe, toujours de MicroStyle. Xénophobe, toujours des mêmes, est, tenez-vous bien, un simulateur de Space Invaders. Ca nous changera. Stunt Car, toujours des inépuisables MicroStyle, est un simulateur de cascades en voiture.



XENOPHOBE



STUNT CAR

JEUX... CRACK!

GAGNEZ UN CHEQUE DE

300 F POUR UN PLAN OU UNE SOLUCE

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y...Ce n'est pas la place qui nous manque...!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK Hebdo
Jeux Crack
177 rue Saint-Honoré,
75001 PARIS

Une superbe rentrée avec un JACK'S POKE de 5550 F.

LUCAS (600 F.), DEMANNET (550 F.), HAMON (450 F.), DECHEZELLES, FUNARO, MAUBERT (400 F. à chacun), BLAEVOET, RITALY (300 F. à chacun), SIKA (250 F.), PEREZ, BALANTZIAN, SATANAS, MONFORT (200 F. à chacun), OMD (150 F.), LAMBERTEAUX, TOUBAB, FOURNIER, LAURENT, PRADOS (100 F. à chacun), BOUTAVANT, RIALLAND, CASSIER, XIRADAKIS, BOSSY, DI-DOMENICO, HADDOU, SAMOURADSING, GUILLARD (50 F.)

DANBOSS & DANBISS

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD"***NOM du PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduissez le jeu original et tapez **RUN**

DOUBLE DETENTE (COMMODORE)

```
1ØREMINVULNERABILITEPOURREADHEAT
 2Ø FOR I=323 TO 376:READ B:A=B-1Ø
 25 C=C+A:POKE I,A:NEXT
 3Ø IF C<> 5375 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
 4Ø POKE 816,67:POKE 817,1:LOAD
  5Ø  DATA  42,175,254,179,42,172,99,17Ø,
  6Ø  DATA  11,151,1Ø,14,151,135,13,152,136,13
  7Ø  DATA  15Ø,137,13,1Ø6,183,1Ø,14,211
  8Ø  DATA  1ØØ,218,28,179,54,151,142,21,151,136
  9Ø  DATA  21,179,46,151,227,24,179,1Ø6
1ØØ  DATA  151,48,65,183,23,23Ø,1Ø6,8Ø,96,77
```


PREVIEW!

FIENDISH FREDDY'S

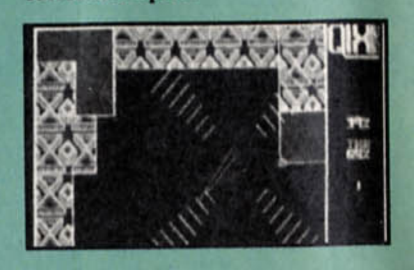
MINDSCAPE sur AMIGA

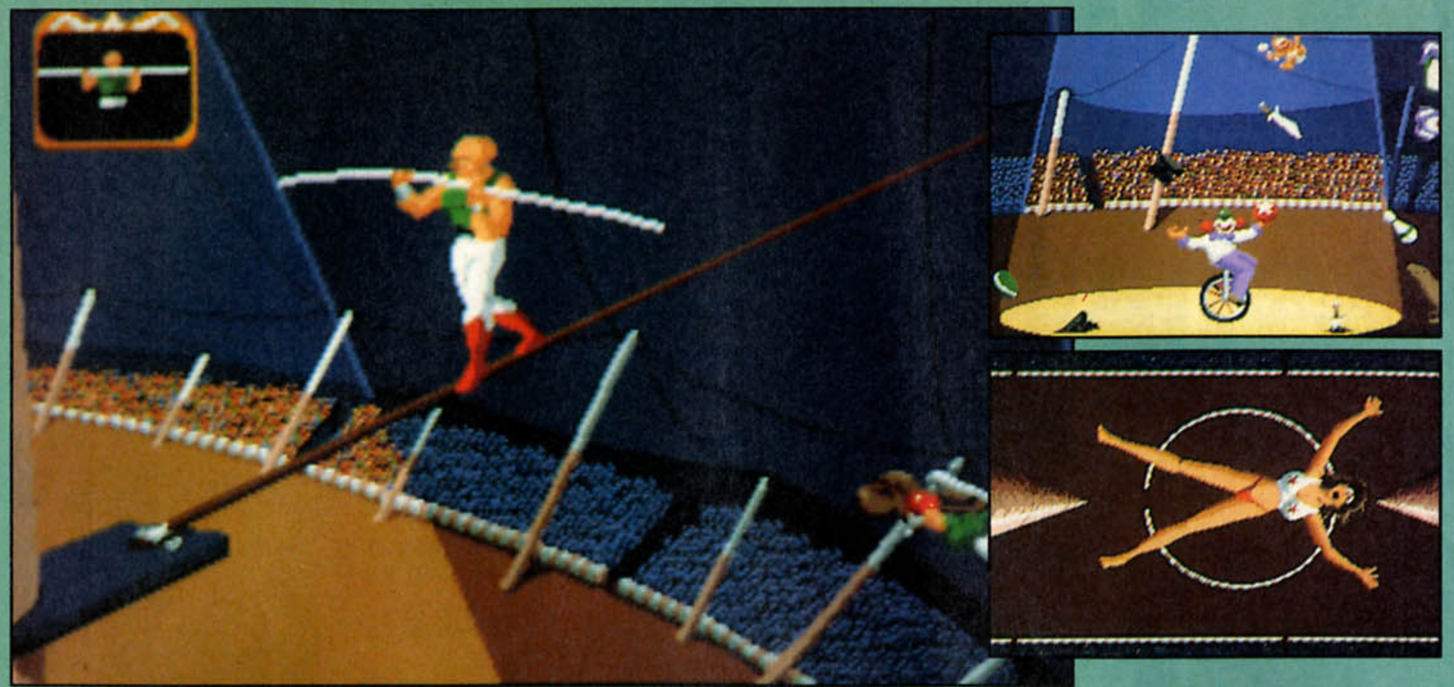
Un nouveau venu sur Amiga, GRAY MATTER, pourrait bien créer l'évènement avec ce superbe logiciel aux graphismes époustouflants. Si Cinemaware nous avait habitué à une qualité graphique étonnante, GM nous gratifie d'un logiciel d'une perfection aussi importante mais dans un tout autre domaine graphique: la BD. En effet, les graphismes de FIENDISH FREDDY's sont directement issus d'un émule de Tex Avery qui se serait perdu dans un cirque...Pourquoi un cirque? Tout simplement parce qu'il s'agit d'une simulation sportive tout à fait révolutionnaire, le cirque comique assisté par ordinateur (C.C.A.O). Fiendish signifie en anglais: "diabolique" et c'est le moins que l'on puisse dire! Du lancer de couteaux au plongeon de 200 mètres dans une piscine de 1m carré, tous les artifices sont réunis pour créer une jeu complètement loufoque et tordant de rire. Je dois vous faire part d'une petite remarque, certes facile mais vraiment nécessaire: "Putain! La tronche des personnages! Je meurs! Haw haw haw!". La démo, d'une rare qualité, qui nous a été fournie nous apprend que la distribution sera assurée par l'américain Mindscape mais n'annonce cependant aucune date de disponibilité. Attention! Cette démonstration qui fait désormais partie du domaine public doit impérativement figurer parmi vos meilleures démos et un tour chez votre revendeur local s'impose. Fiendish Freddy's, un logiciel dont on a pas fini d'entendre parler!

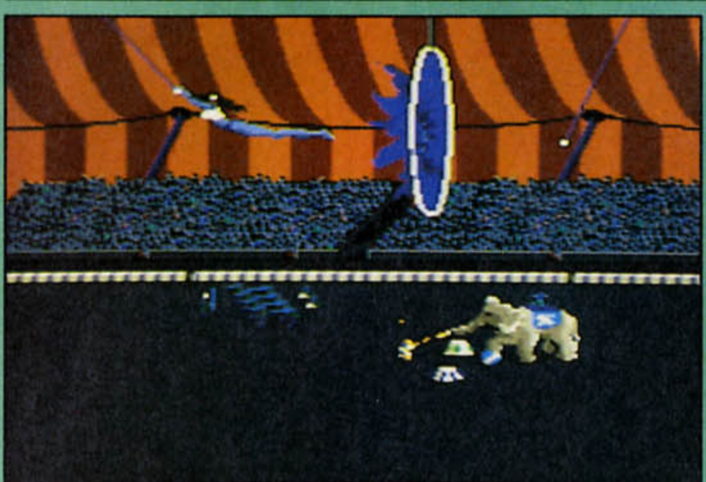
QIX

TAITO sur AMIGA

Le célèbre Qix s'apprête enfin à sortir sur vos écrans! Les plus vieux d'entres-vous se souviendront qu'il s'agit d'un superbe jeu de café Taito sortis il y a 5 ans, une terreur pour l'époque. Le but du jeu est vraiment original et peu de joueurs n'ont pas succombé à son charme. Le jeu est simple: équipé d'un petit laser traceur, il vous faut remplir l'écran de jeu en créant des cubes qui se coloreront automatiquement. A chaque fois que vous "BOXez" un secteur, le programme donne le pourcentage de remplissage de la zone. Pour passez le premier niveau, il vous faudra au moins remplir 65 % de l'écran au minimum. Tout ceci parait fort simple. Certains mauvaises langues diront qu'ils font beaucoup mieux avec Deluxe Paint III et l'option Remplissage mais ils auront torts! Non mais! Ceci est sans compter...le Qix! Le Qix est une barre colorée qui se dégrade en 16 couleurs et qui se permet des rotations à 180 degrés. Si une des barres touche votre tracé lors d'un remplissage! Craaac! Vous êtes désintégré. L'adaptation Amiga est signée Alien Technology et nous attendons la version finale de ce superbe jeu pour nous étendre plus longuement. A suivre...et de près!









FORMULA 1 MANAGER

SIMULMONDO sur AMIGA

L'éditeur SimulMondo s'apprête à sortir sur le marché, un logiciel de simulation qui parait extrêmement performant. Ceux qui feront un parallèle avec Ferrari Formula One peuvent se mettre le doigt dans le nez. En effet, il ne s'agit pas à proprement parler d'un logiciel de conduite mais plutot d'un simulateur de "Directeur d'une Ecurie Entièrement Paramètrable" (D.E.E.P. héhé). En tant que Directeur, vous devrez prendre des décisions importantes concernant le choix du moteur, le nombre de mécanos et même la déco de votre mobile, ceci en fonction des "sonnantes et trébuchantes" figurant dans votre portefeuille. Les graphismes d'excellente qualité complètent merveilleusement l'univers "stratego" de la Formule Un et font de cette preview un lèche-babine de première qualité. Hélas, mille fois hélas, il ne s'agit là que d'une preview et nous serons obligés une fois de plus d'attendre la version définitive qui ne devrait plus tarder...



Choose Grand Prix:
Brazil
San Marino
Munich
Canada
U.S.A.
France
W. Germany
Hungary
Belgium
Portugal
Spain
Japan

JEUX... CRACK!

ARMALYTE

COMMODORE

Niveau I :

- 1er Gardien : Bloquez le deuxième vaisseau devant le gardien, et en même temps, placez-vous dessous lui et utilisez le tir vertical.
- 2ème Gardien : Immobilisez le second vaisseau devant la tête du gardien et n'arrêter pas de tirer.

Niveau II :

- 1er Gardien : Même opération que celui du Niveau I.
- 2ème Gardien : Bloquez le second vaisseau devant la tête du gardien pour vous protéger, et tirez sur l'engin du haut puis, quand il sera détruit, sur celui du bas. Après plein feu sur la tête.

Niveau III :

- 1er Gardien : Immobilisez le deuxième vaisseau en face du gardien et n'arrêtez pas de bouger devant lui, de haut en bas,tout en tirant. ATTENTION, quand il s'immobilise, il tire.
- 2ème Gardien : Quand le s'avance sur vous, dirigez-vous vers le bas et placez-vous au-dessous de lui, tout en tirant avec le tir vertical. Quand il s'éloigne et s'immobilise, plein feu sur la tête.

Niveau IV :

- 1er Gardien : Tirez sur les deux vaisseaux en haut et du bas, quand ils seront détruit tous les deux, visez celui du milieu.
- 2ème Gardien : D'abord, tirez sur le vaisseau du haut, puis quand il explosera, détruire les deux tourelles de tir de chaque côté de l'engin. Après, plein feu sur le gardien. ATTENTION, il tire deux fois à intervalle régulier.

Quelques Petits conseils :

- Emparez-vous dès le Niveau I, d'une batterie, et vous la garderez tout le long du jeu. Elle vous sera fort utile.
- Dès que vous arrivez à un Gardien, mettez la super-arme C. (Gilles DI-DOMENICO)

DOUBLE DETENTE

AMSTRAD

Pour être invulnérable, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets ØC 18 Ø5 3A 8C 8Ø D6 Ø8 et remplacez-les par ØØ 18 Ø5 3A 8C 8Ø D6 ØØ
Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 8D 8Ø 3A 89 8Ø par ØØ 32 8D 8Ø 3A 89 8Ø
Pour choisir une des quatre parties, remplacez les octets 3E Ø3 32 88 8Ø 3E ØØ par 3E Ø3 32 88 8Ø 3E (ØØ ou Ø1 ou Ø2 ou Ø3)
Pour choisir le nombre de munitions, remplacez les octets 3E ØC 32 8D 8Ø 21 3Ø par 3E (DE Ø A 255 EN HEXA) 32 8D 8Ø 21 3Ø
(Diégo PRADOS)

MERMAID MADNESS

AMSTRAD

Pour avoir le temps infini :
POKE &25FD,Ø

Pour avoir l'énergie infinie :
POKE &258E,&3E
POKE &258F,&14
(Diégo PRADOS)

AFTERBURNER

AMSTRAD

Comme les 2 autres jeux, ce truc peut ne pas marcher sur certaines versions.

Recherchez la chaîne 3E NB de vies; 32 E1 47
et remplacez le NB de vies par un petit 7Ø qui vous donnera 112 vies.
(David LAURENT)

PREVIEW!

BOOTIFUL BABE

NEW DIMENSIONS sur ST

Quoi de plus attendrissant qu'un bébé? Mais quoi de plus énervant? Ca touche à vos disquettes les mains pleines de confiture, ça fait son petit pipi sur le clavier de votre ST, ça défonce vos joystick "incassables" et en plus, ça braille sans arrêt. Faut vraiment avoir des nerfs d'acier pour ne pas craquer. Mais n'avez-vous jamais imaginé ce à quoi pense le bébé? Non? Alors dans ce cas, quelques parties de BOOTIFUL BABE vous feront connaitre les impressions du jeune bambin. Dans ce jeu, vous dirigez un bébé façon couches Pampers dans tout plein d'endroits différents: un jardin, une maison, etc... Sur le sol, un véritable dépotoir d'objets en tous genre: des bouteilles cassées, des cannettes, des peluches, des couteaux, des casseroles rouillées, des pierres, des biberons, des tétines, et j'en passe des bonnes et des meilleures. Bref, certains objets blesseront monsieur touche-à-tout qui poussera alors un braillement de quelques milliers de décibels alors que la tétine, par exemple, le rendra fou de joie. Un jeu mignon, mais toutefois très dur et très crispant.

TV SPORTS:

CINEMAWARE sur ST

Les adeptes des jeux de balle et de ballon vont bientôt avoir un nouveau prétexte pour tomber malade les jours de classe, car ce jeu va les éclater, comme il m'a explosé moi-même que je vous cause dans le poste. Après m'être défoncé sur ST SOCCER, claqué deux muscles sur TWO ON TWO et perdu mes dents sur ADVANCED RUGBY SIMULATOR, je vais pouvoir me donner à fond sur cette simulation de football américain. Au menu, tout un tas d'options concernant les équipes. Impatient, je commence une partie. Une fois la tactique établie, je m'empare du ballon et je cours aussi vite que je le peux vers les buts adverses. Je slalome entre les collosses qui me barrent le chemin, je dépasse la ligne des 10 mètres et... mince, me voila plaqué. Désespérément, je tente de ré-

LIBERATORS

EXOCET SOFTWARE sur ST

Question à dix centimes(c'est tout ce qu'il me reste): qu'est-ce qui fait d'un jeu un hit? Des graphismes d'enfer? Une bande musicale démente? Une animation extra-fluide? Une difficulté bien dosée? Alors, vous hésitez? Hum? LIBERATORS est-il un hit? La question est posée. Résumons: Les graphismes sont très beaux, très travaillés, la musique est incroyablement envoutante, l'animation fluide et la difficulté élevée mais assez bien dosée. On passe d'une première partie assez facile du style TRANTOR à une partie de JDTASH(Jeu De Tir A Scrolling

GILBERT ESCAPE FROM DRILL

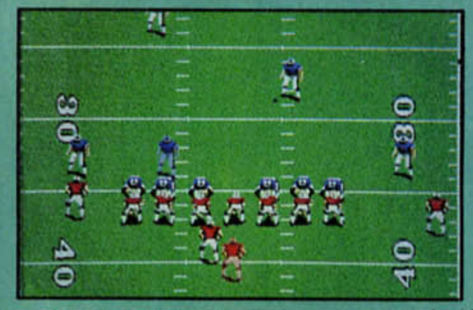
ENIGMA VARIATIONS sur ST

Vous vous souvenez de BILLY LA BANLIEUE? Vous savez, le mec chébran qui doit parcourir la ville de long en large pour se défoncer sur des machines d'arcade. Ca y est, ça vous revient? Bon, et bien voici l'adaptation complètement transformée de ce soft sur vos machines adorées. Transformée parce que vous dirigez un extra-terrestre tout gluant tout baveux dans une contrée très très hostile peuplée de tout un tas d'extra-terrestres agressifs, à la recherche d'un bistro ouvert dans lequel vous pourrez jouer sur une machine d'arcade à toutes sortes de jeux. Ces jeux, très classiques, vont du space invaders jusqu'au jeu de mémo avec entre autres les célèbres motos de Tron. Les graphismes sont jolis mais peu travaillés, les bruitages trop simples et les jeux lassants. Mais nous ne désespérons pas, ce n'est qu'une préview. Même si les sprites sont mignons, un certain agacement s'installe au bout d'une heure de jeu. Est-ce la préview qui fait ça?





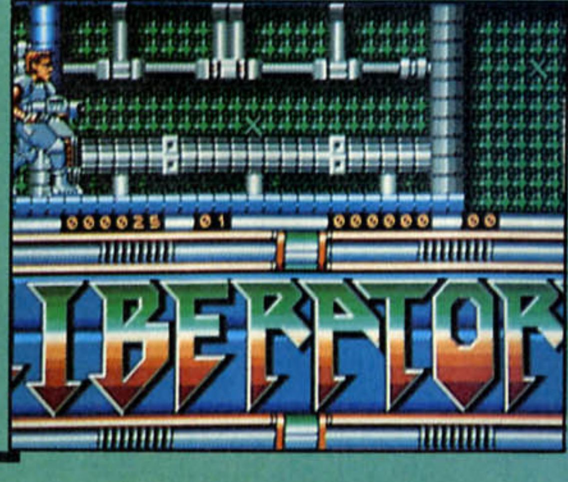
FOOTBALL



nés. Les sprites sont bien animés, bien dessinés et juste de la bonne taille pour que le terrain soit clair. Les graphismes sont précis, le jeu est intéressant mais les bruitages sont quant à eux médiocres. On peut donc conclure que c'est un jeu bien réalisé qui vaut le détour, mais de toute façon, si vous voulez jouer au football américain sur votre ST, vous n'avez pas le choix: c'est le seul en vue.

cupérer le ballon mais sans grand succès. Après quelques parties, je maîtrise mieux la balle et les matchs sont de plus en plus acharnés.

Horizontal) assez corsée. Alors me direz-vous, c'est un hit! Ben non! Ou plutôt si! Enfin je sais plus trop! En fait, il manque un petit quelque chose pour que ce jeu soit accrochant. C'est beau, c'est bien réalisé, c'est agréable mais ça n'est pas vraiment passionnant. J'ai trouvé, ce qu'il manque là dedans, c'est le jeu!



TWYLYTE

Twylyte est un petit programme qui laisse presager une nette amélioration des jeux 3d sur Amiga. En préparation chez Enigmasoft, Twylyte est un petit simulateur de vol spatial d'une très grande sophistication graphique rappelant étrangement les démos fabuleuses du Wild Copper Gang, Keyfrens...et les autres. A bord de votre vaisseau inter Galactique, il vous faut liquider des oiseaux directement issus d'un pseudo Sculpt3D. Ceci, en évitant des cones colorés. L'ensemble du jeu, bien que très limité, rappele étrangement le "pilotage d'une démo". Impossible de ne pas craquer devant la beauté des paysages 3D. C'est superbe! Pourtant, même si ce jeu possède très peu d'originalité, il était important de vous présenter le dernier né de chez Enigmasoft, qui nous fait espérer pour l'avenir des programmes d'une très grande qualité. Quelques semaines avant sa sortie, le prix n'est toujours pas communiqué, mais si celui-ci est faible, n'hésitez pas à acquérir ce petit bout de programme... Rien que pour vos yeux!



JEUX... CRACK!

SUPER SCRAMBLE
AMSTRAD

Dés que vous êtes à la présentation du jeu ("USE JOYSTICK PRESS SPACE...), activez la multiface et pokez en &AA4D : 3E et en &AA4E : tableau-1 (Ø-4) et en &AA4F : Ø.
Le jeu chargera la série de tableaux désirée, mais il y aura quand même le message 'EASY'.
(David SIKA)

NAVY MOVES
AMIGA

Le code de la deuxième partie est : 786169
(Pierre Boutavant)

PERMIS DE TUER
AMIGA

Pour avoir plus de temps à l'épreuve du camion, il suffit d'appuyer une première fois sur 'H', attendre que le compteur kilométrique passe à 'ØØØ9999'. Appuyer une seconde fois sur 'H' et le jeu redémarre. C'est tout simple mais c'est bien pratique.
(Damien RIALLAND)

AFTERBURNER
SEGA

Pour accéder au 15ème tableau sans perdre de vies, aller toujours en diagonale en haut à gauche.
(LAMBERTEAUX)

BATMAN — AMIGA

"Pour la première partie contre le pingouin".
-Gauche, prendre arme, bas, gauche, prendre grenade, 2 fois à droite, prendre, utiliser et laisser clé à molette, 2 fois à droite, prendre clé et plaque, gauche, haut, gauche, prendre et utiliser disk, 2 fois en haut, 3 fois à droite, utiliser et laisser plaque, droite, prendre corde, 6 fois à gauche, prendre bonbon, 5 fois à gauche, monte échelle, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à gauche, descendre (la porte ne peut pas être ouverte), gauche, prendre chaussure, gauche, monter, 2 fois à gauche, utiliser et laisser clé en face de la porte, haut, gauche et prendre cannette, gauche, haut, droite et utiliser corde, 2 fois à gauche, prendre clé, 2 fois à droite et haut, 2 fois à droite, bas, droite et prendre couteau, 2 fois à gauche, et bas, utilise lampe et 3 fois à droite, haut, gauche, 2 fois haut, prendre fléchette, droite, bas, droite, bas, 3 fois à gauche, haut, droite, haut, 2 fois à gauche, bas, utiliser clé en face de l'ascenseur, haut, 2 fois à droite, bas, 2 fois à droite, haut, utiliser grenade, gauche, utiliser fléchette, prendre carte, 2 fois à droite, prendre hamburger, gauche, bas, droite, 2 fois en bas, 2 fois à droite, descendre, droite jusqu'à la porte, utiliser la carte en face de la porte, haut, 3 fois à gauche, haut, prendre clé, bas, 3 fois à droite, haut, droite, haut, 3 fois à gauche, haut, gauche, haut, 3 fois à droite, bas, prendre cassette, haut, 3 fois à gauche, haut, 2 fois à droite, bas, utiliser cassette en face du magnétoscope, haut, 2 fois à gauche, haut, 3 fois à droite, bas, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, gauche, haut, droite, utiliser clé, haut, gauche, prendre disk, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, en face de la vidéo, utiliser disk.
(François RITALY)

PREVIEW!

FAST LANE

ARTRONIC PRODUCTS sur ST

Les courses de voitures, on commence à connaitre. Tout y est passé: vue de derrière, de dessus, de profil, de dedant, de trois quart, de deux tiers, de huit demi, de neuf sixième, avec bonus, sans bonus, avec options, sans options, avec les mains sur le volant, avec les vitesses, bref tout! Alors qu'est-ce que FAST LANE nous apporte de plus? Rien si ce n'est le plaisir de jouer. Au début, je choisis un parcours parmi les neuf proposés et les pneus adaptés au temps annoncé par la météo. Ensuite, c'est la défonce intégrale: les mains crispées sur le volant, je passe la première vitesse, puis la deuxième et ainsi de suite jusqu'à la cinquième, et alors là, je prends mon pied à 300 km/h. Ah ce que ça peut être grisant la vitesse! Il faut avouer que les graphismes et les bruitages sont pour le moment assez mauvais mais quel plaisir de voir la route défiler à toute allure devant soi! Ceux qui ont apprécié LOMBARD RALLYE aimeront sûrement FAST LANE.

LEONARDO

STARBYTE SOFTWARE sur ST

LEONARDO ou COMMENT DEVALISER UNE BANQUE EN TROIS LECONS. Tel est le nom qui aurait pu être attribué à ce jeu. Le décor : une banque, vos ennemis : les policiers, votre personnage : un homme masqué. Comme vous l'avez sûrement deviné, vous incarnez un voleur qui, comme il se doit, va dévaliser une banque et en sortir sans se faire capturer par les forces de l'ordre. Ici, la banque est vue de haut. Sur le sol reposent des billets, des rochers, des bijoux, mais aussi des téléporteurs et tout plein d'objets utiles. Le but du jeu, rassembler les bijoux dans un même endroit en poussant ou en détruisant les rochers qui gènent, tout en évitant bien sûr de toucher un policier ou quelque autre

HIGH STEEL

SCREEN 7 sur ST

Amis du travail et du dur labeur, voici que soudain nous arrivent des poutrelles et des parpaings sur la tronche alors qu' on ne demandait rien à personne et surtout pas de faire un effort structurel conséquent pour mettre tout ça dans un ordre cohérent afin que cet amas de matériau ressemble à du nécessaire et de l' utilisable. Pour l' instant, je n'ai pas compris ce que faisait le petit monstre que l' on peut pousser du bout du pied jusqu' à l'extrémité du chantier, mais j' ai eu l' impression d' être plutôt à New York qu' à la Défense. Au fait, quelle est la capitale des USA?... Bravo, c'est Washington DC! Vous me porterez cent briques et trois poutrelles par là afin de faire monter cet immeuble, et plus vite que

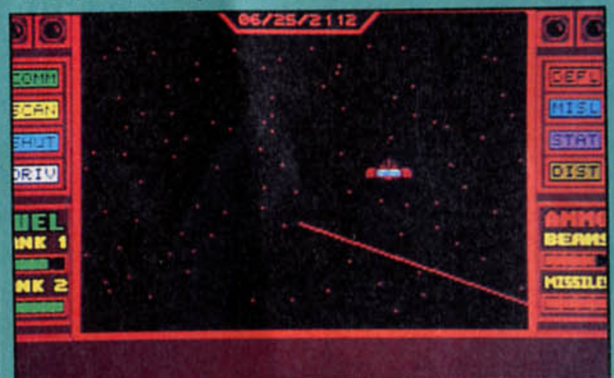




SPACE CONQUEST

STAR SOFT sur ST

Avant il y avait L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD et maintenant il y a SPACE CONQUEST. C'est un peu comme si je disais avant il y avait l'a-mour, maintenant il y a l'argent. Bref, SPACE CONQUEST est l'opposé absolu de L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD. Je m'explique: BLOOD est beau, SPACE CONQUEST est moche, BLOOD a une bande sonore gé-niale, celle de SPACE CONQUEST est médiocre, BLOOD est envoutant, SPACE CONQUEST est repoussant. Bon, je sais que la conception d'un jeu n'est pas évidente, que cela nécessite beaucoup de travail, mais il ne faut quand même pas exagérer. Je veux bien admettre que ce n'est qu'une préview et que la définitive sera améliorée, mais dans le cas de SPACE CONQUEST, ce n'est pas un peu de musique et quelques couleurs qui chan-geront grand chose. Ici, c'est carrément le jeu entier qu'il faudra revoir. Mais, après deux heures d'intense réflexion, j'ai trouvé un point positif (si si j'vous jure): on a la possibilité de s'auto-détruire.



trouble-fête. Le scrolling horizontal et vertical est très haché et la musique devient très vite crispante. Malgré ces deux points assez nuisibles, il est agréable de voir que les graphismes ont été travaillés. Les sprites sont très colorés et très amusants. C'est pour ainsi dire un remake du célèbre BOULDER DASH. Eh oui...

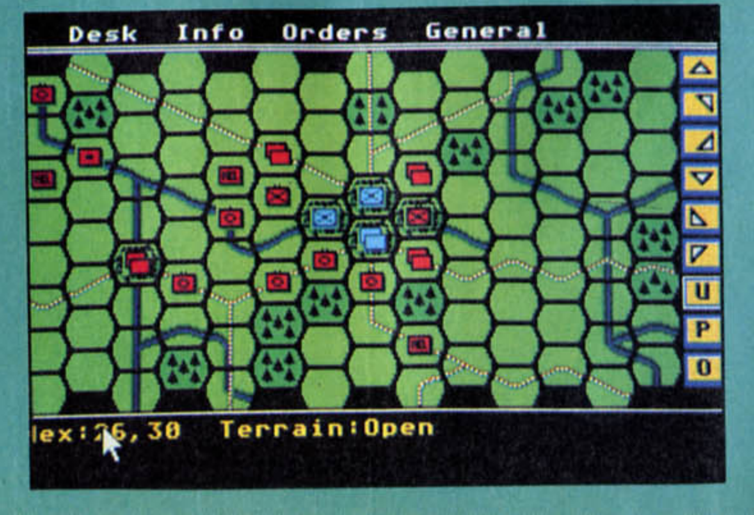


celà, sal vou pli! Faudra voir lorsque c'est fini et si ça tient debout! Le jeu, quant à lui semble moyen!

RED LIGHTNING

SSI sur ST

Attention, attention! Ceci est un wargame! Un wargame d'accord, mais qui présente différents attraits. Il m'a semblé plus ergonomique que la moyenne de ce que l'on rencontre habituellement, en ce sens que les ionformations sont regroupées en panneaux et qu' il est possible de choisir et de voir ce que l'on souhaite utiliser. Ainsi, les forces aériennes ne sont pas que des noms, elles sont également des images d'appareils sophistiqués décrits avec minutie en ce qui concerne l'armement et le rayon d'action, donc la puissance qu' il est possible de maîtriser grace à ces avions. Le champ de bataille est tout à fait classique avec ses cases en alvéoles de ruche, ou en nid d'abeille si vous préfèrez! Chaque camp possède donc ses différents éléments sur lesquels il est également possible de connaître tout, grâce à ces merveilleux panneaux dont je ne chanterais jamais assez les louanges. Un wargame, cela demande du temps pour jouer et explorer, doncje vais y retourner, pour tenter de circonscrire les forces de mon adversaire que j' ai réussi à acculer en passant par l' arrière. Je me suis pas trompé dans les mots, c'est tétonnant!





CRACK!

ROBOCOP
AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &3F23,ØØ
(Sébastien HAMON)

CRAZY CARS II
ATARI

Si vous êtes un malade de la vitesse (DANBOSS???), y a un p'tit truc pour passez le premier stage sans trop se fatiguer. (NDLR: Mais non c'est pas compliqué BRUNO), fô juste prendre la première à gauche et après, même que c'est tout droit!
(Olivier BALANTZIAN)

ROBOCOP
ATARI

Il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et de taper 'ALEX MURPHY'. Et maintenant fô juste appuyez sur le bouton gôche de la souris pour remonter l'énergie de votre infatigable Alex.
(Olivier BALANTZIAN)

DOUBLE DETENTE
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : CD 52 8E 3E Ø5 32 88 et remplacer les par : CD 52 8E 3E ØØ 32 88
(Lionel CASSIER)

QUAD  (AMSTRAD)

```
1 REM Vies infinies pour QUAD (Compil Microïd)
2 REM sur AMSTRAD version Disquette.
3 REM Par SATANAS pour JOYSTICK Hebdo
1Ø OPENOUT"M":MEMORY &3ØØ:CLOSEOUT
2Ø LOAD"PRESENT.ECR",&4ØØ
3Ø LOAD"AFF.BIN",&5ØØØ:CALL &5ØØØ
4Ø LOAD"TABLEAU.ECR",&4ØØ
5Ø LOAD"TABLO.BIN",&5ØØØ:CALL &5ØØØ
6Ø LOAD"QU.BIN",&3Ø2
7Ø POKE &7F66,Ø
8Ø CALL &539Ø
```

INDY
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .PRG et chercher les octets :33 FC ØØ Ø5 ØØ ØØ 2Ø CE 61 ØØ et les remplacer par 33 FC ØØ FF ØØ ØØ 2Ø CE 61 ØØ. (OMD)

XYBOTS
ATARI

Voilà ça vient tout juste d'arriver, et on a pas eu le temps de le tester : Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher les octets : 4A 79 ØØ Ø1 B1 CC et les remplacer par 52 79 ØØ Ø1 B1 CC.
(Toubab)

DYNAM-X
COMMODORE

Pour avoir du temps illimité :
POKE 25444,234
POKE 25445,234
POKE 25446,234
SYS 1Ø432
(Michel MONFORT)

CASTLE WARRIOR
ATARI

Pour avoir 99 vies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier CASTLE.PRG et rechercher les octets : ØØ Ø1 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 42 98 42 98 42 98 et les remplacer par : ØØ 99 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 42 98 42 98 42 98 pour le joueur 1. Pour le joueur 2, chercher : ØØ Ø1 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 2Ø FC ØØ ØØ 9Ø et remplacer par : ØØ 99 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 2Ø FC ØØ ØØ 9Ø. (OMD)

PREVIEW!

XENON II

Bitmap Brothers sur AMIGA

Après avoir créé l'excellent Speedball, les bitmaps brothers récidivent avec leur dernière super-production: Xenon II. Xenon II est comme son nom l'indique le deuxième volet de la guerre des aliens. A une différence près: il s'agit maintenant de la guerre des amibes! En effet, les décors de Xenon II décrivent un univers entièrement biologique et monstrueux. Des monstro-plantes vous canardent dans tous les sens, des dérivés de chenilles indestructibles sillonnent l'écran, le tout sur un fond étoilé mêlé de plantes en délires. En bref, Xenon II évoque un peu l'exploration du tube digestif de votre voisin. Et pourtant! Les graphismes sont d'une telle beauté que vous n'en éprouverez aucun dégout! Une fois de plus, les Bitmap Brothers prouvent leur supériorité et larguent de ce fait bon nombre d'unités de développement actuelles. En ce qui concerne la musique, rien à dire si ce n'est sa rareté mais ce n'est qu'une preview que diable! Tous les amateurs de Xenon et plus récemment d'Hybris (Discovery) ne peuvent que se réjouir! Xenon II parait être le meilleur shoot'em up jamais réalisé sur Amiga. Qu'on se le dise!

HARD'N HEA

RELINE SOFTWARE sur AMIGA

Beaucoup d'éditeurs sur Amiga comme Rainbow Arts, récupèrent des concepts de jeu issus de console familiale et créent ainsi souvent d'excellentes adaptations. Voici Hard'n heavy, la dernière production de Reline Software. L'idée du jeu est empruntée au célèbre jeu Nintendo: Super Mario Bros. A l'inverse de Rainbow Arts qui avait déjà plagié celui-ci en créant "Great Giana sisters", Hard'n heavy innove tant sa qualité graphique et sonore est exemplaire. Le petit personnage que vous dirigez est maintenant un petit cosmonaute équipé d'un casque "à la Alien" qui

ILYAD

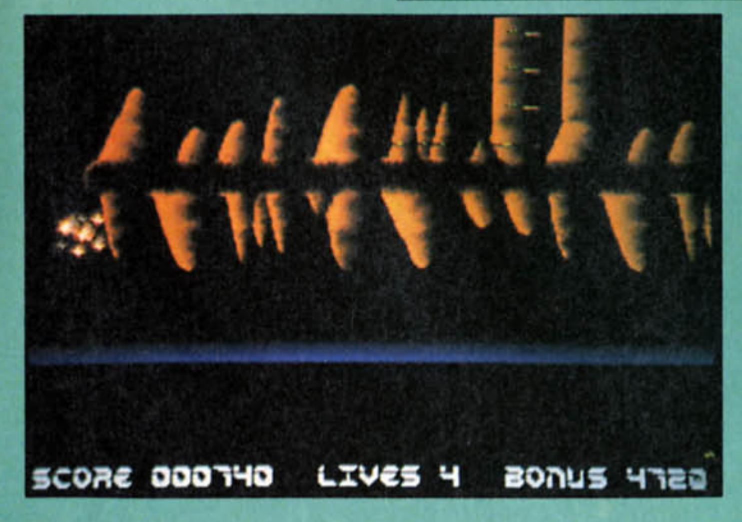
sur Amiga

Voici un petit shoot'em tout à fait remarquable. Non qu'il puisse concurrencer un géant comme Xenon II mais la qualité de sa programmation est exemplaire. Les scrollings sont d'une rare fluidité et la rapidité des sprites est surprenante. D'ailleurs, cette rapidité nous fait penser tout de suite à Silkworm (Virgin) qui avait, voici quelques mois, impressionné la plupart d'entre-vous. Les décors d'Ilyad sont, par contre, très dépouillés et utilisent au maximum les possibilités de l'Amiga afin de récréer des montagnes en relief. Pourquoi des montagnes? Tout simplement parce que l'action se déroule dans une caverne préhistorique agrémentée de lave en fusion. Le tout est extrèmement agréable pour nos pauvres yeux fatigués. Le reste du jeu ne possède que très peu d'originalité et les possibilités d'évolution de votre vaisseau sont assez faibles. Seul le premier niveau était accessible en preview et l'original qui sortira bientôt pourrait bien nous étonner. Un logiciel à suivre surtout si l'éditeur consent à le proposer à faible prix.

VY

utilise deux armes pour détruire des murs de brique en titanium: le lance-boule-de-métal, ainsi qu'un lance-flamme très meurtrier. Vous l'avez deviné, l'action se passe dans notre lointain futur et ceci va ravir bon nombre de fans de SF. Les bruitages sont d'une qualité abominable, les concepteurs ayant pris soin au préalable de désactiver le filtre "low bass" de l'Amiga. L'animation des décors et du personnage est très fluide et il est impossible que ce jeu ne devienne un hit sur le "mig" adoré. Un petit détail cependant, l'auteur du jeu a voulu rester anonyme et signe donc sa realisation par: "Man without name". Interesting







JEUX... CRACK!

ROBOCOP
AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &3F23,ØØ
(Sébastien HAMON)

CRAZY CARS II
ATARI

Si vous êtes un malade de la vitesse (DANBOSS???), y a un p'tit truc pour passez le premier stage sans trop se fatiguer. (NDLR: Mais non c'est pas compliqué BRUNO), fô juste prendre la première à gauche et après, même que c'est tout droit! (Olivier BALANTZIAN)

ROBOCOP
ATARI

Il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et de taper 'ALEX MURPHY'. Et maintenant fô juste appuyez sur le bouton gôche de la souris pour remonter l'énergie de votre infatigable Alex.
(Olivier BALANTZIAN)

DOUBLE DETENTE
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : CD 52 8E 3E Ø5 32 88 et remplacer les par : CD 52 8E 3E ØØ 32 88
(Lionel CASSIER)

XYBOTS (AMIGA)

```
1 REM Énergie infinie aux deux joueurs
2 REM pour XYBOTS en AMIGA BASIC de DEMANNET
1Ø DATA 24Ø1,c,fd15,8,129,4efe,8,11
2Ø DATA 24Ø1,4ebec,5,d297,24Ø1,fd51,4e76
3Ø DATA 5,d29b,4dfe,5,6Ø5,87e,6,c4
4Ø DATA eØØ6,3241,f,2Ø41,1ØØØ4,1ØØØ4,13c5,e4
5Ø DATA f185,51cd,fffd,51ce,fff3,4edb,1181,68
6Ø DATA 1d,dØfc,2Ø,117c,63,1d,9Øfc,2Ø
7Ø DATA 4e75,2c79,Ø,4,41f9,fe,88cØ,43f9
8Ø DATA 7,fbba,3Ø3c,145,12d8,51c8,fffc,2a3c
9Ø DATA 3,Ø,23fc,cb4Ø,4e71,7,fbfc,4ef9
1ØØ DATA 7,fbdØ
11Ø FOR A=52352Ø TO 523598 STEP 2: READ B$
12Ø B=VAL("&h"+B$)-5: C=C+B
13Ø POKEW A,B: NEXT A
14Ø FOR A=5236ØØ TO 523667 STEP 2: READ B$
15Ø B=VAL("&h"+B$): C=C+B
16Ø POKEW A,B: NEXT A
17Ø IF C<>25Ø477 THEN PRINT "Erreur...": END
18Ø PRINT "Insérez XYBOTS et cliquez"
19Ø INPUT "Puis tapez RETURN pour charger";OK$
2ØØ CALL 523618
```

1943
AMSTRAD

Pour que votre avion dure plus longtemps, prenez l'option deux joueurs, ainsi les avions ennemis tireront sur l'avion N°2 et beaucoup moins sur vous. Vous pourrez ainsi, vous chargez de les descendre sans trop de problèmes. (XIRADAKIS)

DRAGONNINJA
AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez votre éditeur de secteur, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B1, remplacez le Ø8 par FF
Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B6, remplacez le Ø3 par FF. (Pascal BOSSY)

INDY
ATARI

Pour avoir des fouets infinis: Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 2Ø DC et les remplacer par : Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 2Ø DC. (Toubab)

TEST!

ASTAROTH

HEWSON • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST

Avez vous déjà vu l'enfer de très près ? Non ? Je m'en doutais. Et bien maintenant avec ASTAROTH c'est ce que je vous propose de faire... Bon ça commence bien, la musique me fait déjà flipper, il faut dire qu'elle est extra et pas du tout barbante. Je déplace un personnage lugubre portant une cape sur le dos (étrange ce personnage !). D'entrée le décor me hérisse les cheveux et j'ai déjà la chair de poule. Une tête de mort parcourt l'écran dans tous les sens alors que des gouttes d'eau venimeuses tombent du plafond. Ca promet ! Bon j'y vais ! Tout s'est bien passé sur cet écran, mais là alors je ne sais plus quoi faire. Pour vous dire, maintenant, qu'il y a 5 têtes de mort et 2 chauve- souris. Il va falloir bien calculer son coup. DREM ! (pardon) je m'en suis pris plein la tronche. D'ailleurs mon cerveau vient de diminuer considérablement, il faudra faire très attention la prochaine fois surtout que 4 vies c'est vite gaspillé dans cet univers ! Je continue mes investigations bercé par cette sublime musique et des graphismes de plus en plus beaux. BEURK ! encore des bestioles qui tombent du plafond. Tiens, on peut descendre alors allons-y... NOONNN ! j'ai perdu une vie. SUPER ! j'ai réussi à obtenir un sort qui me permet de remonter grâce à un tapis de nuages. C'est sublime ! Voyons s'il fonctionne, oui c'est parfait pour trouver encore un autre sort qui va me permettre, après avoir retrouver le télé-porteur, de passer au niveau supérieur de difficulté où les serpents et les chouettes ne me feront pas de cadeaux tout comme les monstres à longue queue et encore moins les stalactites et je ne vous parle pas des bestioles plus affreuses et plus gluantes les unes que les autres. (je peux avoir une dizaine de sorts). Zut ! devinez ce qui vient de m'arriver. Un dragon à trois têtes vient de mettre fin à cette aventure. Bon, je recommence mais cette fois tout seul, alors faites comme moi...

Francis

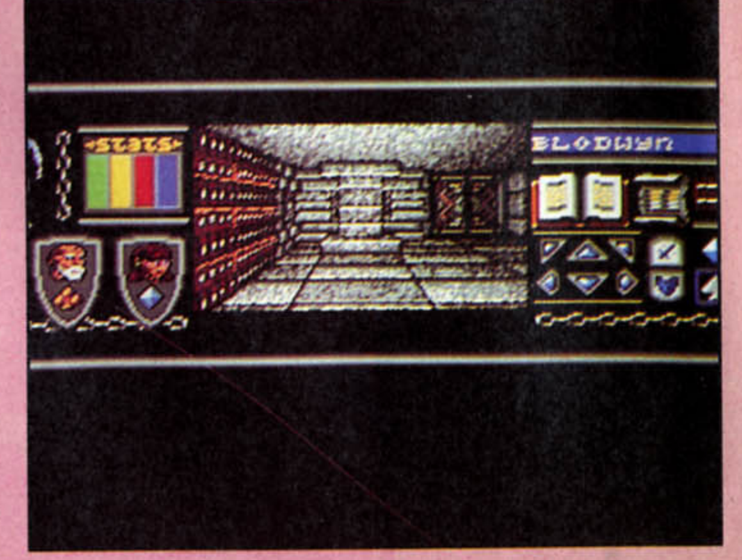
GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 14
INTERET : 16

BLOODWYCH

MIRRORSOFT • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA

L'univers informatisé des Donjons & Dragons s'est trouvé fortement bouleversé , voici plusieurs mois, avec la sortie du superbe Dungeon Master (FTL) qui innovait par son concept, redonnant l'envie aux amateurs de se plonger des heures durant dans des aventures guerrières et mystérieuses. La magie omniprésente dans ce jeu avait entrainé la multiplication des clones par l'intermédiaire d'autres éditeurs qui désiraient grignoter quelques miettes de son succès. Tout cela pour dire quoi? Tout simplement que BloodWych est un nouveau clone de DM et son but malgré un maquillage ingénieux est de nourrir votre estomac avide de sensations nouvelles. D'entrée de jeu (hum), le programme vous demande de sélectionner votre guerrier parmi une vingtaine. Du chevalier au monstre vert gluant, rien ne vous est épargné. BloodWych possède un écran de jeu très réduit (1/3 de l'écran) agrémenté d'icones de déplacements, du sac indispen-

sable (inventory) et du choix des armes. La visualisation du décor est minuscule (1/5e de l'écran, permettez-moi d'insister) et il ne sera pas inutile d'avancer le nez vers l'écran afin de distinguer quelques subtilités. En effet, le souterrain où vous vous trouvez est parsemé de guerriers qui comme vous partent en quête de l'esprit du mal! Gare aux mauvaises rencontres. Les concepteurs du jeu ont poussé le vice jusqu'à copier trait pour trait les différentes portes de DM. (vous appuyez sur le bouton...grili grili... la porte s'ouvre). Malgré des graphismes de bonne qualité, le programme ne parvient à recréer l'atmosphère envoutante nécessaire à ce type de jeu. Mirrosoft signe là un programme un peu décevant pour le néophyte mais qui saura contenter "l'appétit curieux" du maniaque de D & D.



- Msieur! Msieur! Qu'est-ce que ça veut dire BloodWich ?

- Euh...voyons.. Blood... sang... wych... lessive.. ah non c'est wisk..euh..vit......mon harrap's...wych...wish...souhaiter.. -héhéhé viens la mon petit...je vais pas te manger!...héhéhé

BloodWych, un jeu pour les inconditionnels et...rien que pour eux!

Cris

GRAPHISME : 13
SON : 10
ANIMATION : 11
INTERET : 10

JOUST (ATARI)

```
'Vies infinies pour JOUST à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
Print "Chargement du fichier à modifier..."
Bload "A:\joust.prg",&H5DØØØ
Slpoke &H5DØØØ+7996+&H1C,&H4E714E71
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\joust.prg".,&H5DØØØ,81861
Print "Sauvegarde effectuée... Rebootez..."
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement du fichier à modifier..."
Bload "A:\joust.prg",&H5DØØØ
Slpoke &H5DØØØ+7996+&H1C,&H53280004C
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\joust.prg",&H5DØØØ,81861
Print "Sauvegarde effectuée... Rebootez..."
Return
```

FUSION — AMIGA

Il vous suffit d'aller chercher votre vaisseau et de revenir au point de départ de votre buggy en vous mettant dans le coin gauche de l'espèce de colline. Tapez 'STONKER' et à l'aide des touche '+' et '-' de votre pavé numérique sélectionnez votre niveau. Pour rechanger de tableau, il suffit de retaper 'STONKER', etc.
(Sylvain DEMANNET)

BOMBUZAL — COMMODORE

Pour avoir des vies illimitées:
POKE 549Ø,234
POKE 5491,234
POKE 5492,234
(Michel MONFORT)

BLACK BELT — SEGA

Pour tuer le 4ème chef, placez vous à gauche de l'écran et n'en bouger plus puis n'arrêter pas de donner des coups de poing. Votre énergie baissera ainsi que la sienne mais c'est vous qui donnerez le dernier coup.
(LAMBERTEAUX)

FORGOTTEN WORLDS — ATARI

Pendant la présentation, tapez 'ARC' et pressez 'HELP'. Maintenant vous pourrez en pleine partie appuyez sur :
- 'L' pour passer de niveau
- 'S' pour aller à la boutique

Eh! Non! Rien d'autre! C'est déjà pas mal. Non??
(Olivier BALANTZIAN)

BLASTEROIDS  (AMSTRAD)

```
 1 REM Vies infinies pour BLASTEROIDS
 2 REM sur AMSTRAD version Cassette
 3 REM de Christophe PEREZ
1Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
2Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
3Ø SOM=SOM+A:POKE N,A:NEXT
4Ø IF SOM<>2543 THEN PRINT"Erreur dans les
   datas...":END
5Ø PRINT:PRINT"Mettre la disquette et presser une
   touche"
6Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
7Ø DATA 21,1F,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,1E,ØØ,53,ØE,41
8Ø DATA 21,ØØ,Ø1,DF,2C,AØ,21,4Ø,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
9Ø DATA ØØ,32,58,21,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,24,13,66,C6,
   Ø7,ØØ
```


TEST! AAARGH!

MELBOURNE-HOUSE • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST



Eh, Bruno, on se fait une petite baston?
- Ouais, sur quel jeu?
- Ben on peut toujours faire ça sur Aaargh! Ca a l'air d'être un soft complêtement destroy.
- Destroy? Explique?
- Ben tu vois, c'est un jeu dans lequel tu diriges un monstre qui a pour but de réduire des cités à feu et à sang à l'aide de ses poings et de son souffle enflammé.
- Dis donc, ça a l'air de ressembler à RAMPAGE!
- Ouais, c'est à peu près ça. Les seules différences résident dans le fait que tu joues dans une ville en 3D, que les décors sont plus jolis, plus diversifiés et que pour finir un tableau, il faut trouver une gemme cachée dans une des constructions. A part ça, c'est la même chose.
- Et on peut jouer à deux !?
- Oui bien sûr! Même qu'à la fin de chaque niveau, les deux adversaires doivent se battre pour savoir lequel des deux emportera la gemme.
- Bon, alors qu'est-ce que t'attends? Tu le charges ce jeu oui ou non?
- Une minute! Ca vient!

Olivier

GRAPHISME : 12
SON : 12
ANIMATION : 10
INTERET : 8



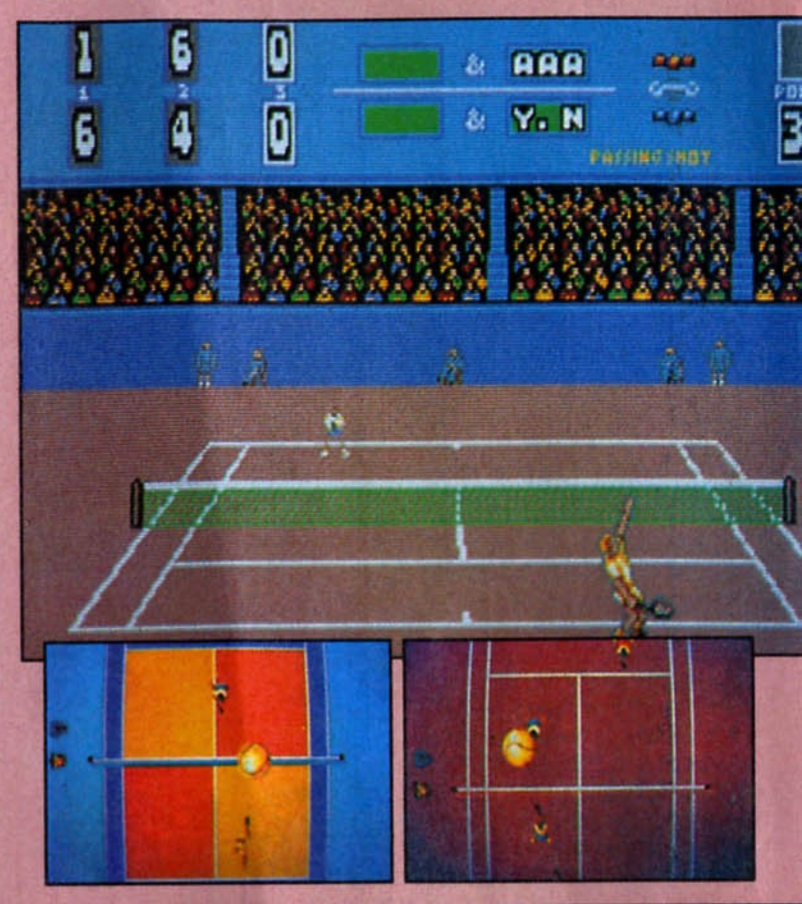
PASSING SHOT

IMAGE WORKS • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-AMIGA

Tennis, tennis, tennis! 3 fois parce que celui ci est vraiment génial! Tout d' abord on a l'impression de jouer un vrai match. La première partie que j'ai joué m' a fait rencontrer un joueur français, portant dreadlocks, ou pour le moins frisé, plutôt bronzé en qui j' ai cru reconnaître notre star nationale, Monsieur Decoco, notre meilleur joueur actuel. Le match que l' on dispute est filmé comme à la télé, avec des changements de plan, et des emplacements de caméra fort bien choisis. Pour l'engagement, on est placé en fond de cours, au raz du sol, surveillant notre joueur et guidant ses moindres gestes. Sachez qu' il est possible de faire un ace, un net, une faute, une double faute etc... Pour les aces, c' est génial! Vous lancez votre balle et vlaoum, toute la patate. Du coup, l' autre niais en face, il voit rien que le tartan qui poudroie et son score qui merdoie! La balle est ensuite suivie par la caméra qui fait des merveilles et vous la suit vue du haut de sa grue, tranquille, avec les joueurs gros comme des moustique en bas sur le cours! Et là, l' adversaire, s' il la reprend, la caméra va sur lui, perdant notre joueur dans le bas du cadre, nous laissant improviser sur le déplacement à accomplir dans le noir. Mais avec un peu de chance, on se la repique cette balle et on lui met une prune dans la tête à l' autre qui semblait vouloir ricaner. Et Tac, prend ça, 40 15, dans la gueule! Putain, j' ai la haine! RRhan! ACE! J' ai le trophée! Enfin! Depuis mon premier match sur ZX 81, j' attendais cette victoire, ne croyant plus ou presque qu'il soit possible de battre un adversaire informatique. Et bien voilà, c' est fait!

Golo



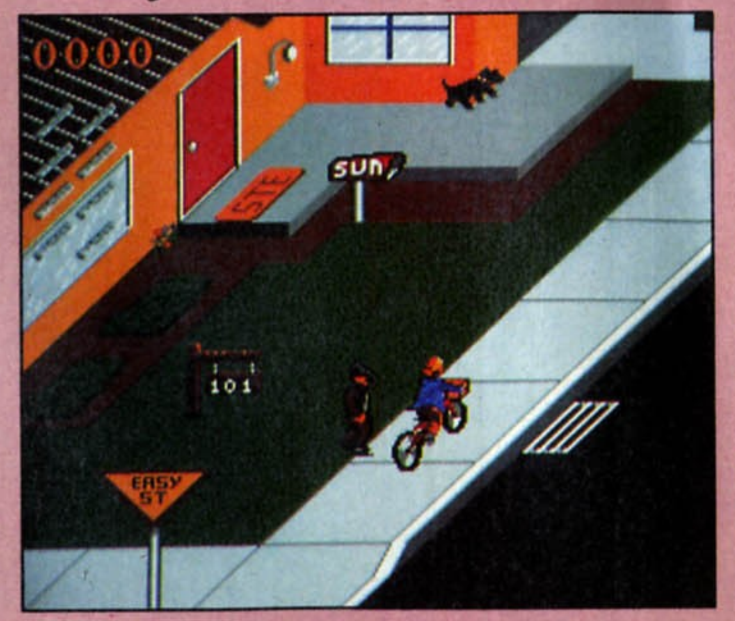


PAPERBOY

ELITE • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE ST-AMIGA

Extra! Extra! The Daily Sun report: un facteur équipé d'une bicyclette s'est amusé à casser tous les carreaux de la ville en lançant notre cher journal dans vos tendres boites aux lettres! L'individu s'est ensuite heurté violemment avec une tondeuse à gazon puis a effectué un vol plané incroyable pour enfin atterrir et écraser le chien de Miss Marple qui était en train de courir après une roue de voiture (ouf!). Le facteur a déclaré: "Il y a des monstres partout, ça grouille, ça glisse, ça dérape. (...)" Celui-ci a directement été envoyé à l'hopital St Louis sans passer par la case départ. Elite vient de signer l'adaptation micro du célèbre jeu PaperBoy ou "pas de pitié pour Mr le Facteur". Le but du jeu est fort simple. Muni d'une bicyclette, vous devez lancer le Daily Sun dans les boites aux lettres de chaque habitant. Si le but est simple, le jeu est d'une difficulté incroyable. En effet, une quantité importante d'objets en tous genres s'anime tout à coup pour vous empêcher de mener à bien votre mission. De la tondeuse à gazon "fofolle" au chien aveugle en passant par la voiture télé-commandée du petit Edward, le fou du volant, l'ouvrier au marteau-piqueur, le caniche de Miss Cardwell, rien ne vous est épargné. Et l'enfer n'est pas loin, car les objets inanimés s'y mettent aussi: la bouche d'égout, le radio-cassette génant, le petit muret indésirable, la pancarte inutile! Le jeu vous propose trois niveaux de difficulté et il vous faudra travailler 7 jours sur 7 pour pouvoir être payé et comme la vie d'un Paperboy est dure, la difficulté du parcours augmente de jours en jours! Encore plus de caniches sur le parcours! (de Monday à Sunday, my son!)
Le graphisme est dans l'ensemble très réussi mais surtout très proche de la version Arcade de Paperboy. Le scrolling quant à lui est du plus bel effet, seules certaines animations liées aux sprites trop simplistes peuvent laisser perplexe mais l'on oublie vite ce manque de finition... Dans l'ensemble PaperBoy bénéficie d'une très bonne réalisation et seules quelques carences au niveau du scénario l'empêchent de devenir un méga-hit sur Amiga. Le coté répétitif du jeu risque de lasser certain d'entres-vous. Il mérite cependant une bonne place dans votre boite à chaussures!
The Daily sun report: Paperboy calls it quits!
Votre joystick transformé en lance-journal, c'est nouveau, c'est Paperboy!

Cris



GRAPHISME : 14
SON : 12
ANIMATION : 15
INTERET : 14

JEUX... CRACK!

RICK DANGEROUS (AMSTRAD)

**On se fait une série d'enfer???
Allez c'est parti!**

Pour avoir des bombes infinies, on vous laisse le choix entre:
- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 9Ø, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 ØD 4A 3E et les remplacer par ØØ 32 ØD 4A 3E
- Poker (à l'aide d'une multiface par exemple) : POKE &9F9Ø,Ø

Comment ça??? Ça vous suffit pas!!!
Bon allez on enchaîne sur les balles infinies, vous avez toujours le choix entre :
- Editer la piste 28, secteur 48, adresse 35, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 1A 4A AF et les remplacer par ØØ 32 1A 4A AF
- Poker (à l'aide d'une multiface toujours par exemple) : POKE &9F35,Ø

Quoi??? Vous voulez aussi les viiieeessss!!!!!!
Bon, c'est bien parceque c'est vous!!!
Après avoir enchainer, on va se déchaîner sur les vies infinies avec une fois de plus le choix entre :
- Editer la piste 27, secteur 45, adresse 1C3, mettre ØØ à la place de 3D.
- Rechercher les octets 3D 32 FE 49 CA et les remplacer par ØØ 32 FE 49 CA
- Poker (aller voir plus haut si vous avez pas compris) : POKE &88C3,Ø

Evidemment y en a un dans le fond qui n'a pas de MULTIFACE et bien qui n'a pas d'éditeur de secteur non plus alors on à encore trouvé une solution :

RICK DANGEROUS (AMSTRAD)

```
10 ' Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS
20 ' version AMSTRAD Disquette
30 FOR I=&A5ØØ TO &A53E
40 READ B$:B=VAL("&"+B$)
50 POKE I,B:NEXT
60 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,26:BORDER Ø
70 PRINT "INSERER DISK 'RICK DANGEROUS'"
80 PRINT"ET TAPER UNE TOUCHE."
90 CALL &BBØ6:CALL &A5ØØ
100 DATA 21,2E,A5,CD,D4,BC,DØ,22
110 DATA 2F,A5,79,32,31,A5,1E,ØØ
120 DATA 16,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF
130 DATA 2F,A5,21,4Ø,ØØ,22,25,Ø1
140 DATA 21,32,A5,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØD
150 DATA ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,84,ØØ
160 DATA ØØ,ØØ,AF,32,9Ø,9F,32,35
170 DATA 9F,32,C3,88,C3,5Ø,5Ø
```

Toutes cette collection vous est donnée par Sébastien HAMON.

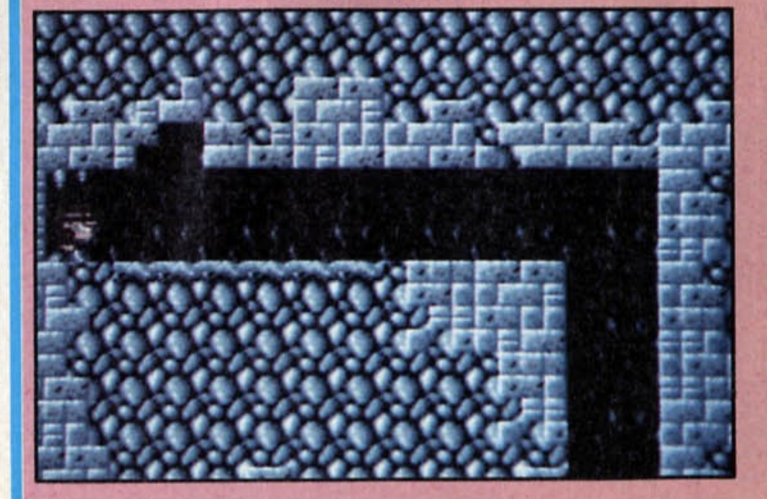
TEST! RICK DANGEROUS

FIREBIRD • TESTE SUR AMIGA • DISPO ST-AMIGA -CPC

We're not to eat, Honey! I paid josé (rôzé) for a map of the sacred goolu temple. But no josé ans no map! Oups! Mais ce n'est pas le manuel de Rick! Je suis en train de lire une petite B.d qui figurait dans la boîte... Un mauvais point! Je hais les éditeurs qui bourrent les boites de cochonneries afin de compenser le peu d'originalité de leurs softs! Enfin...bon! Rick Dangerous parait être la caricature de notre bon vieux Indiana Jones patché par Océan. D'ailleurs les deux boites se ressemblent étrangement...Mais que fait la police! Tout cela pour vous dire que le film sort début Octobre mais là n'est pas le propos. Les concepteurs ont donc voulu recréer l'univers d'Indiana en injectant de grandes doses d'humour entre les bad sectors. Il est important de signaler que cette version pour Amiga n'est qu'un transcodage de la version Atari agrémentée d'aucune amélioration. (Ceux qui négligent le Mig, périront par le Mig!)
Vous mission si vous l'acceptez est de découvrir l'idole du temple sacré Goolu. Pour accomplir votre quête, trois armes vous seront accessible: la dynamite, qui désintégrera divers zoulous sur votre passage, le révolver qui se réapprivionnera en fonction des pertes de l'ennemi et le grand baton pour...."Jab!!!" (cf manuel). traduction: Tiens! prends ça bien fort dans la tronche et étouffe toi avec! Au chargement du jeu, le petit Rick parait déjà nettement moins beau que sur les photos. Les couleurs sont relativement ternes mais n'empechent cependant pas d'avoir une vision précise des différentes subtilités graphiques. Les tableaux quant à eux, loin d'une grande originalité, paraissent efficaces et suffisant pour que l'on puisse avoir le désir d'en savoir plus.
Seuls les bruitages sortent de l'ordinaire. Du simple "hiiiiii" au grand "Urk!" la digitalisation est de bonne qualité. Rick dangerous est un bon petit programme qui deviendra passionnant pour les plus courageux d'entre-vous...

Cris

GRAPHISME : 10
SON : 13
ANIMATION : 14
INTERET : 11



HEATWAVE

HEWSON • TESTE SUR CPC • DISPONIBLE SUR CPC

Les vagues, la mer, ça c'était y a pas longtemps encore au bord de la plage, mais, aujourd'hui, il s'agit d'une nouvelle vague, celle de HEWSON, qui nous apporte une super compile pour nos CPC: six softs et pas n'importe quoi!
IMPOSSABALL, tu te souviens de cette balle en vraie 3D qui évolue dans un décors de pics, de cylindres, de champs de plasma et de boules de feu avec des anneaux magiques. Et cette balle tu la fais rebondir pour atteindre le but dans un temps limité. Génial! n'ayons pas peur des mots!!
Avoir suffisamment de devises pour revenir dans notre monde, angoissant non? NETHERWORLD : un très bon scrolling pour ramasser le maximum de diamants et payer ta dette.
RANARAMA n'est pas particulièrement passionnant mais passe sur la planète NEBULUS et là j'te raconte pas, une action d'enfer dans les tours avec les corniches glissantes qui disparaissent, les ascenseurs et les tunnels parsemés de balles rebondissantes, tout cela sans retomber dans la mer plusieurs niveaux plus bas.
HEATWAVE c'est aussi ZYNAPS en scrolling latéral face aux vaisseaux ennemis, les petits engins volants et les bâtiments géants.
Enfin FIRELORD, un super soft que tu ne dois pas manquer. Le bilan: tout simplement géant, une compile à posséder absolument!!!

François

Impossabal, la petite balle en 3D : GENIAL !!



INTERET : 17

Netherworld, : les diamants sont éternels.



JEUX... CRACK!

LORD OF THE SWORD

ATARI



Les 3 épreuves:
a) Chercher le symbole de la famille royal, l'arbre de Marill.
b) Défaire le goblin de la balley de Balala.
c) Détruire la mauvaise idole en pierre.

Départ:
HARFOOT...aller à AMON, entrer dans la maison du magicien qui vous donnera un livre... continuer tout droit jusqu'à la forêt d'ULMO, il en apparaîtra un arbre qui vous donnera un indice, revenez à l'écran précédent, puis faites demi-tour, l'arbre vous donnera un nouvel indice...Maintenant dirigez-vous vers la forêt de NAMO, vous y découvrirez, un arbre-esprit, qui vous donnera le symbole dès que vous l'aurez tuer...Puis revenez à AMON pour que le magicien vous donnes les renseignements concernant les 3 tests... Ensuite destination CRAMbog, c'est le premier test à passer, vous devez détruire le Nécromancien, à l'aide de vos flèches, tirer au centre du miroir si vous voulez le voir disparaître...Grâce à ce challenge, vos flèches seront remplacées par de nouvelles beaucoup plus performantes. Maintenant tout ennemi touché d'une de vos flèches mourront instantanément...SUPER Non...!
BON ! demi-tour et direction AMON. N'oubliez pas de visiter chaque maison dans chaque village car non seulement en y entrent plusieurs fois on y récupèrent de l'énergie, mais en plus les habitants s'y trouvent vous donnes des informations hypers importantes pour la suite de votre quête...Maintenant rendez-vous à Falas ou vous devrez combattre un Pirate. Une fois tuer, aller au Mt. MORGOS ou vous devrez abattre BARUGA pour recevoir en échange l'épée de lune qui vous conférera le pouvoir de tuer tous vos ennemis d'un seul coup d'épée...
Ensuite, repartez à AMON, pour que le magicien vous confirme bien que vous détenez une nouvelle épée...
Puis, revenez à Lindon, traverser Falas et entrer dans le château de ELDER, combattre les 5 chevaliers qui vous permettrons d'acquérir une potion...Puis rendez-vous à PHARAZON; si vous avez remarqué, il y a un chemin qui a été rajouter, empruntez-le. Cela vous amènera à Balala. Traverser le Labyrinthe et vous tomberez face à face avec Dark Suma. Dès que vous l'aurez détruit, un objet apparaîtra, prenez-le...Maintenant aller au Mt. OZGUL pour terrasser l'idole en pierre. Une fois que vous l'aurez tuée, un autre objet apparaîtra, prenez-le...Puis prenez la direction de Varlin Castle pour vous rendre à LINDON. Cliquer plusieurs fois sur la maison ouverte. La charmante fille du maire vous donnera une phrase qui vous permettra de pénétrez dans une des maisons de SHACART et alors de traverser un second Labyrinthe pour enfin tuer le dernier des adversaires le "ZOMBI"...Après aller au château de Varlin. Et alors là, surprise, le rêve que vous convoitez, devient réalité, du simple voyageur que vous êtes, vous vous transformer en Roi. Et après ça je vous laisse imaginé la suite...
(Olivier BLAEVOET)

TEST!

LEONARDO

STARBYTE • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA-ST

Leornado est un étonnant jeu de tableau qui avait surpris toute la rédaction de Joystick, voici quelques mois. Graphismes étonnants, musiques percutantes faisaient espèrer un logiciel hors du commun. Et bien, le voici, le voila! L'éditeur Starbyte vient de lancer dans le commerce cet étonnant logiciel issu de l'esprit bouillonnant d'une unité de développement suisse (au nom imprononçable!). Avant de décrire le jeu, il faut rappeler aux puristes que l'idée du jeu n'est pas nouvelle. En effet, il s'agit de l'adaptation d'un jeu de café sorti il y a six ans: Penguin (La revanche du penguin contre les gloutons). Le concept du jeu est extrèmement simple: aligner et coller trois objets identiques contre une des parois du jeu. Il s'agira en l'occurence d'étoiles métalliques au premier niveau, puis de collier de perles etc... Le petit personnage que vous dirigez possède l'étonnant pouvoir de désintégrer des boules de roc d'une seule main afin de dégager les modules à déplacer. Enfantin! dirons certains. Nenni, mon beau prince car plusieurs individus ne vivent que pour vous empêcher de commettre vos méfaits. Du Bobby Guard aux Spectres Gélatineux, rien ne vous est épargné. Seul votre faculté de raisonnement diabolique peut vous aider à résoudre ces casses-têtes car rien dans ce jeu n'est du à la chance...héhéhé. Permettez moi de vous dire que ce jeu est INTELLIGENT! (Ciel le mot est laché!) Impossible cependant de ne pas vous parler de la réalisation qui est irréprochable. Le petit Leomardo "swingant" ainsi que les graphismes des tableaux sont extrèmement efficaces. Quant à la musique...c'est du grand art car elle ne devient pas crispante au bout de plusieurs minutes de jeu, un must "à la sound Fx". Ce jeu doit impérativement figurer dans l'ammoncellement de disquettes sales et fatiguées de votre logithèque. Au premier rang...s'il vous plait!

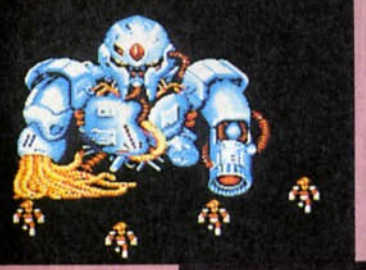
Cris

GRAPHISME : 17
SON : 15
ANIMATION : 16
INTERET : 15

GEMINI WING

TECMO IMAGITEC • TESTE SUR ST • DISPO ST-AMIGA-CPC

Enième version de space invader ou de l' invasion des martiens, en scrolling vertical, genre 1943, GEMINI WING se singularise toutefois par la possibilité de continuer le jeu plus avant, à chaque fois que l' on est totalement destroyé, grâce à une option avec compte à rebours apparaîssant juste derrière le game over traditionnel. Autre singularité: la musique, qui, si elle n' est pas géniale change à chaque niveau, ne vous prend pas la tête, comme cela arrive parfois. Quant aux sprites, ils sont nombreux, les salauds! Il y en a des gros, des moyens et des petits, monochrome et multicolores



et ce sont les multicolores qui sont les plus gros! C'est dingue! Rien ne vous sera épargné dans cette resucée de jeu joystickable, et c'est tant mieux, car on n'achète pas ça tous les jours! Il est fort probable que le prix de vente ne sera pas élevé puisque ça va être distribué par VIRGIN MASTER TRONIC.

Henri



GRAPHISME : 12
SON : 11
ANIMATION : 15
INTERET : 12



TIME SOLDIERS

CARTOUCHE SEGA

Cinq soldats ont été projetés dans des zones temporelles diverses, et il faut bien que quelqu'un se dévoue pour aller les chercher. Le problème, enfin l'un des problèmes, c'est qu'il y en a dans le passé et dans l'avenir, et que, pour avoir une petite chance de réussir la mission, il faut impérativement être deux. On peut jouer tout seul, mais comme dit l'autre, c'est meilleur à deux. Des nuées d'ennemis de diverses catégories font que le travail ne manque pas, à se demander comment il peut encore rester des chômeurs, et qu'il va falloir descendre le plus vite possible sans se faire toucher plus de trois fois, car alors la sanction suprême tombe comme un couperet et la partie est perdue. A la lueur de mes propos, vous aurez compris qu'il s'agit d'un jeu de tir pur et dur, de ceux qui évitent d'avoir à se décarcasser les méninges et favorisent, d'après les psychiatres, le défoulement et l'agressivité chez les jeunes sujets. Tout ça, c'est des boniments et si ça fait pas de bien, ça fait pas de mal de s'amuser gentiment entre copains à essayer de sauver l'humanité. De superbes armes apparaissent parfois lorsque des ennemis ont été tués. Ramassez-les, elles sont indispensables pour vaincre les grands chefs, situés à chaque fin de niveau, juste avant la porte temporelle. Un conseil, baissez le son, sinon les flics risquent de venir, envoyés certainement par vos voisins inquiets.

Mano





JEUX... CRACK!

SAMOURAI WARRIOR (AMSTRAD)

```
1 REM pour SAMURAI WARRIOR version Cassette
1Ø DATA 58,122,188,5Ø,38,191,42,123,188,34,39,191
2Ø DATA 62,195,33,24,191,5Ø,122,188,34,123,188,2Ø1
3Ø DATA 245,58,7Ø,191,254,255,4Ø,9,62,255,5Ø,7Ø
4Ø DATA 191,241,Ø,Ø,Ø,229,62,195,33,71,191,5Ø
5Ø DATA 112,62,34,113,62,58,38,191,42,39,191,5Ø
6Ø DATA 122,188,34,123,188,225,241,195,122,188,Ø,5Ø
7Ø DATA 7Ø,161,2Ø,245,58,146,191,6Ø,254,5Ø,32,26
8Ø DATA 229,33,115,191,62,195,5Ø,58,1,34,59,1
9Ø DATA 62,5Ø,33,7Ø,161,5Ø,112,62,34,113,62,225
1ØØ DATA 241,233,5Ø,146,191,241,233,229,245,62,195,33
11Ø DATA 133,191,5Ø,117,1,34,118,1,241,225,195,72
12Ø DATA 1,245,62,183,5Ø,8,23,241,1,1,1,195
13Ø DATA 12Ø,1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
14Ø MODE 1:CALL 48439:FOR A=48896 TO 49Ø42:READ B
15Ø C=C+B: POKE A,B: NEXT A
16Ø IF C<>16149 THEN PRINT"Erreur dans les
   datas":END
17Ø CALL &BFØØ
18Ø PRINT:PRINT"Préparez la cassette...":RUN "!"
```

XYBOTS
AMSTRAD

Si vous allez en PISTE 13 SECTEUR 14 ADRESSE Ø115, et si vous remplacez le 3D par un ØØ, l'énergie du joueur de gauche ne baissera que si vous êtes touché. Et pour le joueur de droite, aucun problème, allez donc sur la même PISTE, même SECTEUR, mais à l'ADRESSE Ø123, et remplacez le 3D par un ØØ. Si maintenant vous voulez être invulnérable, allez en PISTE Ø8 SECTEUR 18 ADRESSES ØØ3C ØØ4Ø ØØ44 et remplacez les 3D par des ØØ. Un seul petit problème, vous avez maintenant la possibilité de traverser les murs. A titre d'exemple, allez vers la gauche, et une fois sorti, continuez toujours dans cette même direction. Vous réentrerez dans le parcourt par les murs de droite. En bref, on sort par la gauche, on rentre par la droite. Enfin, je vous le déconseille, ça ne sert pas à grand chose.
(David LAURENT)

VOYAGER (AMIGA)

```
1 REM Attendez que le jeu soit chargé
2 REM et lors de la présentation
3 REM pressez 'W' et 'DEL' : surprise !
4 REM pour  VOYAGER en AMIGA BASIC de S. DEMANNET
1Ø DATA 41ff,15,3981,4efe,135,294d,137,4ef1
2Ø DATA 11,34Ø1,4e76,7,1e9,4efd,8Ø5,2c7d
3Ø DATA 9,2Ø81,1Ø3,88c5,43fe,c,5,3Ø41
4Ø DATA 14a,12dd,51cd,1ØØØ1,4efe,c,1f
5Ø C=Ø: FOR A=459Ø78 TO 459138 STEP 2
6Ø READ B$: B=VAL("&h"+B$)-5: POKEW A,B
7Ø C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>2Ø4889 THEN PRINT "Erreur...": END
9Ø PRINT "Insérez le disque de VOYAGER"
1ØØ PRINT "et tapez une touche ..."
11Ø IF INKEY$="" then 11Ø
12Ø CALL 4591Ø8
```

HELLFIRE
COMMODORE

vies illimitées:
POKE 12579,173
missiles illimités:
POKE 8882,173

choix du level:
POKE 1Ø476,X X=Ø -) 9
(Michel MONFORT)

TEST!

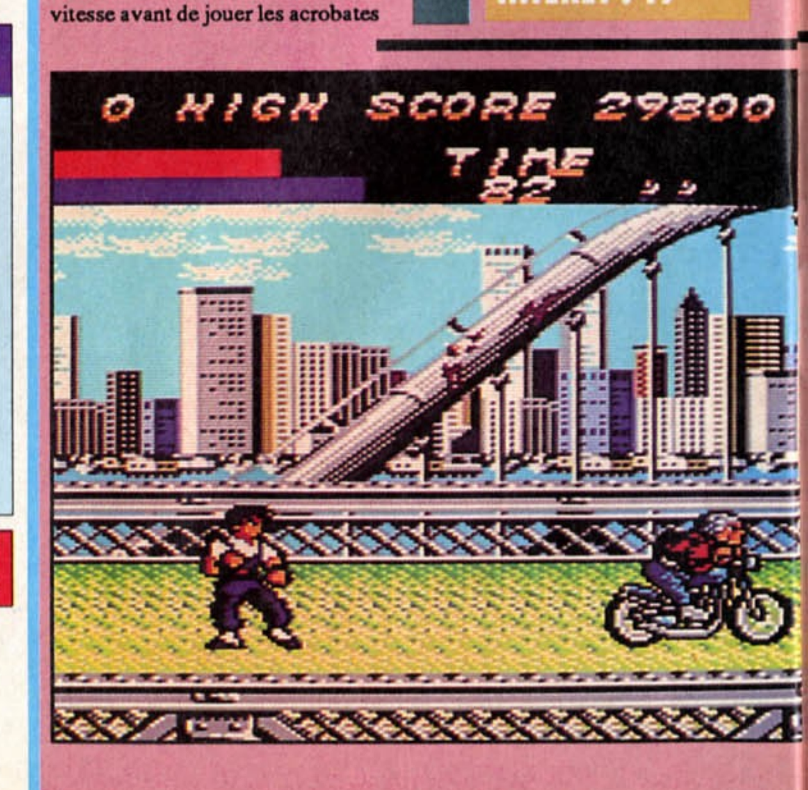
CALIFORNIA GAMES

CARTOUCHE SEGA

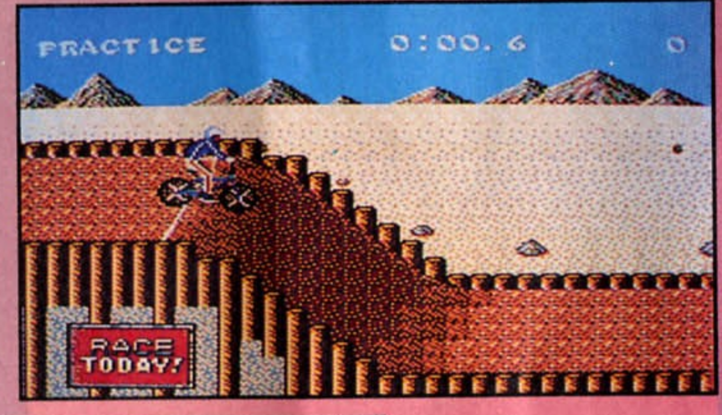
Remarquez bien le nom du jeu; un petit détail devrait vous mettre la puce à l'oreille. Il y a un s à games, ce qui signifie sans le moindre risque d'erreur qu'il y a plusieurs jeux. Combien? Trois? Quatre? Cinq? Non, six! et, en plus, ce qui ne gache rien, ils sont tous bons. Les vacances enfin terminées, il est temps de passer aux choses sérieuses. Dans la première épreuve, bien que vous puissiez commencer par la dernière si ça vous chante, c'est qu'une affaire de goût, dans la première disais-je, il va falloir guider astucieusement une planche à roulettes sur un demi-tuyau. Les initiés connaissent, les autres suivez-moi, sans tomber. En partant du sommet du demi-tuyau, il faut réaliser le maximum de figures acrobatiques en 1mn15. L'un des problèmes à résoudre est de bien calculer sa vitesse avant de jouer les acrobates du joystick, sinon c'est le plantage assuré. C'est drôle, surtout si on est plusieurs, car les autres épreuves sont à l'avenant et leurs qualités les rend dignes de rentrer dans le livre des records. J'ai passé l'été avec, et seule la fatigue musculaire du poignet vient au bout de mon plaisir. Si vous croyez pouvoir aligner sans difficulté une épreuve de skate, une de sac à pied, une de vélo BMX, une de surfing, une de patins à roulettes et une de disque volant, tout cela à travers les Etats-Unis sans vous fatiguer, vous méritez d'avance un 20 sur 20. En pleine période, pour certains, de reprise scolaire, ce sera toujours ça de pris...

Mano

GRAPHISME : 16
SON : 13
ANIMATION : 15
INTERET : 17







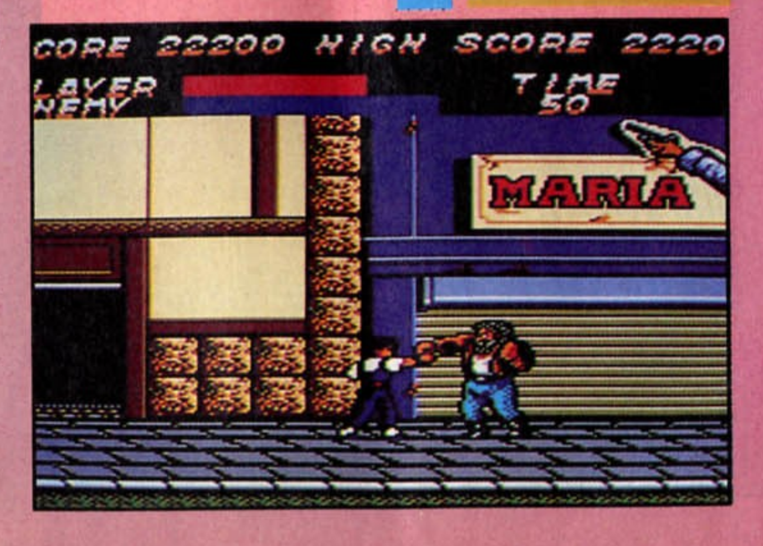
VIGILANTE

CARTOUCHE SEGA

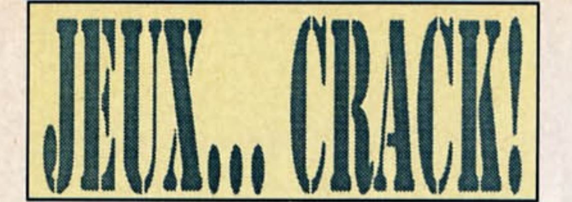
Mais quand donc toute cette violence se terminera t-elle? Maria, une chouette copine, a été enlevée par de terribles voyous. Une bande de punks qui répond au doux nom des Rogues. Maitre dans les arts martiaux, plus particulièrement dans celui du Kung-fu, il ne vous reste plus qu'à partir, tel un chevalier des temps modernes, à la recherche de votre dulcinée. On peut trouver des Nunchakus qui permettent d'attaquer les voyous de plus loin, limitant les risques de blessures visibles sur le compteur de vie situé en haut de l'écran. Les graphismes sont somptueux, les décors exotiques à souhait et les voyous ont la délicatesse de se présenter dans un ordre de force croissant, ce qui permet de connaitre son niveau de force en fonction du nombre de niveaux passés. Logique. Les punks possèdent l'art de la strangulation, alors faites bien attention à éviter leurs prises d'étranglement ou ceux qui balancent des billes d'acier. Un jeu techniquement parfait, le défaut de certaines cartouches où les sprites mobiles disparaissaient par instant étant parfaitement corrigé, son seul défaut est, pour certains, une qualité; c'est de la baston sang pour sang!!!

Mano

GRAPHISME : 16
SON : 13
ANIMATION : 15
INTERET : 17







VIGILANTE (AMSTRAD)

```
 1Ø REM Vies infinies sur VIGILANTE version Disk
 2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
 4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ32:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 6Ø IF SUM<>4862 THEN ?"Erreur dans les DATAS":END
 7Ø ?"Insérez votre ORIGINAL...":CALL &BBØ6:MODE Ø
 8Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ
 85 CALL &AØØØ
 9Ø DATA 21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,29,Ø4,ED,BØ,21,2B,AØ
1ØØ DATA 11,ØØ,BF,Ø1,5Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C3,21,24,AØ,32
11Ø DATA ØE,BC,22,ØF,BC,C3,7Ø,Ø1,21,ØØ,BF,22,EB,98
12Ø DATA C9,3E,FF,32,66,52,C3,D8,53
```

SUPER SCRAMBLE (AMSTRAD)

```
1Ø REM Temps infini sur SUPER SCRAMBLE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 1989 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &AØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=11Ø
4Ø FOR N=&A117 TO &A437:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:FOR N=Ø TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
1ØØ MODE Ø:CALL &A117
11Ø DATA F3,DD,21,87,A3,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,D2
12Ø DATA 74,A3,5D,CD,4D,A2,21,6E,A3,35,CA,D2,A1,DD,7E,ØØ,37
13Ø DATA 32,BE,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,A9,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,CA
14Ø DATA 32,BØ,A1,32,C1,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,D7,A2,22,87
15Ø DATA 66,A3,ED,43,64,A3,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,76
16Ø DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
17Ø DATA 1Ø,F9,22,69,A3,43,E1,78,32,68,A3,B7,28,Ø7,C5,CD,8F
18Ø DATA E7,A1,C1,1Ø,F9,ED,5B,69,A3,7A,B3,28,ØD,ED,53,6B,BB
19Ø DATA A3,CD,E7,A1,21,FF,FF,22,6B,A3,2A,66,A3,ED,5B,64,2F
2ØØ DATA A3,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,3Ø
21Ø DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
22Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,ØB,A3,C3,2D,A1,21,FF,A3,11,Ø6,48
23Ø DATA 81,Ø1,35,ØØ,ED,BØ,AF,32,DD,85,32,F2,85,C3,ØØ,Ø1,ØB
24Ø DATA 3A,75,A3,C6,C1,4F,3A,74,A3,47,CD,1Ø,A2,3A,75,A3,98
25Ø DATA 3C,32,75,A3,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,75,A3,3A,74,A3,3C,CØ
26Ø DATA 32,74,A3,5F,CD,4D,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,82,A3,32,D2
27Ø DATA 84,A3,78,32,8Ø,A3,Ø1,7E,FB,21,7E,A3,1E,Ø9,CD,6D,18
28Ø DATA A2,E1,ED,5B,6B,A3,CD,8D,A2,E5,CD,A8,A2,E1,D1,3A,C7
29Ø DATA 77,A3,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,78,A3,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,79,A3,DC
3ØØ DATA B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,C3,A2,AF,CD,65
31Ø DATA C3,A2,7B,CD,C3,A2,3E,Ø8,CD,C3,A2,CD,A8,A2,3A,77,5B
32Ø DATA A3,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,C3,A2,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7Ø
33Ø DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,7C,A2,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,7D
34Ø DATA ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,8D,A2,E6,2Ø,C8,7A,B3,BØ
35Ø DATA 2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,9D,A2,E6,2Ø,C2,99,A2,2D
36Ø DATA C9,21,77,A3,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,79
37Ø DATA 3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
38Ø DATA 87,3Ø,FB,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,7F
39Ø DATA DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,9D
4ØØ DATA 46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,E1
41Ø DATA 5F,A3,E1,DD,7E,ØØ,32,61,A3,DD,23,DD,7E,ØØ,32,62,6A
42Ø DATA A3,DD,23,C9,3A,62,A3,B7,28,2A,2A,66,A3,E5,ED,5B,1C
43Ø DATA 64,A3,D5,19,ED,5B,5F,A3,A7,ED,52,22,5D,A3,E5,D1,Ø6
44Ø DATA C1,E1,3A,61,A3,CD,3C,A3,2A,5F,A3,22,64,A3,2A,5D,6F
45Ø DATA A3,22,66,A3,C9,F3,32,42,A3,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,79
46Ø DATA 23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,AE
47Ø DATA 13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,E7
48Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,ØA,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,1F
49Ø DATA 4Ø,8Ø,ØØ,45,2Ø,75,Ø1,4C,ØØ,45,ØØ,75,Ø2,75,14,FF,2F
5ØØ DATA ØØ,Ø2,A2,5E,BØ,F4,94,2A,E5,D6,1A,ØØ,4Ø,Ø5,Ø1,Ø5,89
51Ø DATA 8A,17,EB,38,91,Ø1,6F,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,Ø9,4D,6B,FA,88
52Ø DATA 8B,D4,ØE,2C,31,B1,33,ØA,Ø1,Ø9,Ø5,EB,83,81,58,4Ø,53
53Ø DATA 5C,Ø3,B4,Ø3,Ø3,Ø1,51,2E,ED,77,5E,B9,43,Ø1,Ø1,Ø6,63
54Ø DATA Ø1,Ø4,Ø1,53,F8,87,99,BD,7C,45,9Ø,ØB,18,ØC,45,Ø1,F8
55Ø DATA 66,1B,Ø6,AF,87,7A,54,92,Ø6,ØØ,ØA,Ø1,Ø1,72,5C,58,59
56Ø DATA 4C,94,ED,5B,5F,ØD,4Ø,ØE,2B,Ø1,89,22,97,F4,CD,4C,63
57Ø DATA 69,62,35,62,35,2B,ØØ,ØØ,42,69,64,6F,75,69,6C,6C,FA
58Ø DATA 65,73,2Ø,2Ø,3A,2Ø,5Ø,61,74,72,69,63,65,2Ø,4D,61,ØD
59Ø DATA 75,62,65,72,F4,7Ø,6F,75,72,2Ø,4A,4F,59,53,54,49,7Ø
6ØØ DATA 43,4B,2Ø,48,45,42,44,4F,2Ø,38,39,2Ø,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,64
61Ø DATA ØØ,ØØ,Ø2,ØB,14,Ø3,Ø6,ØF,18,Ø1,Ø6,1Ø,ØØ,Ø9,15,ØD,1A
```

SILKWORM

ATARI

Ceci n'est pas un truc mais un BABIBEL.
Et oui, lorsque la page des HIGH-SCORES apparaît, appuyez sur la touche 'C' et schrounch. Maintenant faites une partie et tapez si vous possédez un QWERTY : "GORGONZOLA" et pour ceux qui ont un AZERTY tapez "GORGONWOLQ". A chaque fois que vous vous sentez en danger appuyez sur la touche 'C' pour changer de mode CHEESE ou plutôt pour vous rajouter des crédits. (BALANTZIAN)

PHOBIA (COMMODORE)

```
  1 REM Donne les vies infinies
  2 REM pour PHOBIA de LÜCAS
 1Ø DATA 162,Ø,189,16,192,157,Ø,4
 2Ø DATA 232,224,2Ø,2Ø8,245,76,37
 3Ø DATA 192,3,8,5,1,2Ø,32,2,25
 4Ø DATA 32,2Ø,9,13,32,1,14,4,32
 5Ø DATA 9,1,14,32,162,Ø,189,53
 6Ø DATA 192,157,152,1,232,224,61
 7Ø DATA 2Ø8,245,76,152,1,32,86
 8Ø DATA 245,169,168,141,232,2,169
 9Ø DATA 1,141,233,2,76,188,2,169
1ØØ DATA 182,141,131,9,169,1,141
11Ø DATA 132,9,24,76,32,8,169,195
12Ø DATA 141,8,9,169,1,141,9,9,76
13Ø DATA 32,8,169,173,141,14,21,169
14Ø DATA 49,141,111,192,169,8,141
15Ø DATA 112,192,76,49,8,169,147
16Ø DATA 32,21Ø,255,76,Ø,192
17Ø PRINT CHR$(147)
18Ø FOR A=49152 TO 49273
19Ø READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
2ØØ IF C=11462 THEN SYS 49266:END
2ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
```

RENEGADE III  (AMSTRAD)

```
1 REM Vies infinies pour RENEGADE III
2 REM version AMSTRAD Cassette
3 REM de Patrick FUNARO
1Ø MEMORY &5ØØØ:FOR DD=&BEØØ TO &BE35
2Ø READ DL:JH=JH+DL:POKE DD,DL:NEXT DD
3Ø IF JH<>617Ø THEN 5Ø
4Ø LOAD"renegade":CALL &BEØØ:END
5Ø PRINT"Erreur dans les Datas"
6Ø DATA 33,22,189,54,195,35,54,14,35
7Ø DATA 54,19Ø,195,165,153,33,23,19Ø
8Ø DATA 34,79,166,195,8,166,221,33
9Ø DATA 185,168,17,171,Ø,2Ø5,72,168
1ØØ DATA 33,42,19Ø,34,98,169,195,227
11Ø DATA 168,62,2Ø1,5Ø,223,77,175
12Ø DATA 5Ø,137,43,195,179,1ØØ
```

A32Ø (AMSTRAD)

1ère partie:

.Commencer par ouvrir la malette afin de prendre la clé de la voiture et de l'insérer à droite du volant.
.Cliquer sur le milieu des portes de l'ascenseur.
.Appuyer sur les boutons d'appel de l'ascenseur.
.Demander le 1er étage.
.Sélectionner le menu des déplacements et aller à la salle de météorologie.
.Cliquer le personnage.
.Cliquer l'écran et relever les numéros de vol et les canaux respectifs.
.Aller au bureau de la compagnie.
.Cliquer le personnage; noter le numéro de vol et le code d'accès à la salle privé.
.Prendre la porte du fond.
.Aller au restaurant (à gauche quand vous êtes dans le grand hall)
.Inspecter la table au milieu de l'écran pour récupérer des indices et les noter .Revenir en arrière 2 fois.
.Cliquer la porte dans le hall.
.Aller dans la salle privée.
.Composer le code.
.Aller aux pistes
.Si vous arrivez au moment de l'embarquement de votre vol, cliquer l'accès aux pistes, sinon attendez.
.Monter dans l'autocar.
.Cliquer le cokpit l'A32Ø.
.Vous êtes maintenant dans l'appareil et n'avez plus qu'à vous rendre dans le poste de pilotage pour que commence la seconde partie de cette aventure qui est une simulation de vol. Je vais vous donnez maintenant quelques indications pour les 2 parties suivantes.

2ème partie

Mettez pleine puissance pour le décollage et rentrez le train dès que possible.
Lorsque le border rouge s'allume, cela veut dire qu'il y a un appel radio pour vous; mais attention! Pour aller chercher le message, il faut que vous soyez en pilotage automatique et que l'avion soit bien plat. Vous allez avoir 3 ordres à exécuter: le premier vous donne un cap et une altitude, le second une autre altitude et le dernier un autre cap. Puis c'est l'intervention de pirate qui vous indiquera ou atterrir. L'atterrissage est un moment délicat: juste avant d'atterrir, il faut que votre 35Ø-4ØØ km/h, soit une puissance d'à peu près 4Ø%. Quand la vitesse est inférieur à 35Ø km/h, sortir le train et diminuer la puissance à Ø puis le maintenir. Le pirate fait alors descendre les passagers sur l'île et vous laisse dans l'avion. Vous devez alors faire trop vite: allez dans les toilettes où se trouve un message, utilisez votre carte de crédit pour la rouvrir. Il vous faut prendre un masque dans la cuisine, déclencher le S.O.S et vous précipiter hors de l'avion. Vous êtes maintenant dans la 3ème partie.

3ème partie

Vous découvrez une maison dans laquelle il rentre par la porte sur le côté après avoir bien pris soin de mettre votre masque car un gaz mortel se trouve à l'intérieur. Prendre le pistolet que vous trouvez et cliquer sur la tâche que vous apercevez sur le mur du fond. Vous aurez à composer un code de 5 chiffres intercepter pendant le vol en écoutant la fréquence du pirate. Vous vous retrouverez alors dans le noir
(Fabrice HADDOU)

ALTERED BEAST
SEGA

Pendant l'affichage du titre mettre la manette dans le coin gauche supérieur et appuyer sur le bouton 1 ou 2. Vous verrez apparaître 5 barres d'énergie au lieu de 3.
(Yannick SAMOURAD-SING)

ALEX KIDD
SEGA

Quand l'écran affiche "Game Over" appuyer la manette en haut et 8 fois sur le bouton 2. (Il faut au moins avoir 4ØØ dollars).
(Rodolphe GUILLARD)

SILKWORM (AMSTRAD)

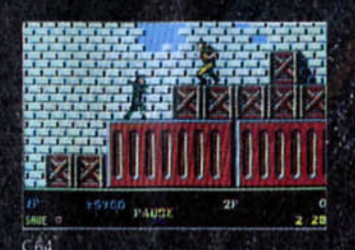
```
10 ' VIES INFINIES POUR SILKWORM
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' PAR DAVID SIKA
40 MODE 1:PRINT"PATIENTEZ ..."
50 ADR=&A2B8:FOR A=110 TO 320 STEP 10:D=0
60 FOR B=0 TO 20:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
70 READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
80 ADR=ADR+21:NEXT
90 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SILKWORM ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &A2B8
110 DATA 0E,FF,21,C0,A2,CD,16,BD,AF,47,48,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,10,BDF
120 DATA 20,F4,CD,7A,A4,AF,CD,0E,BC,F3,01,7F,FA,ED,49,06,08,21,00,80,2B,9C2
130 DATA 7D,B4,20,FB,10,F6,3E,02,21,45,40,CD,0A,A3,3E,03,21,00,C0,CD,0A,7AB
140 DATA A3,AF,21,00,00,22,6B,4D,32,69,4D,01,7E,FA,ED,49,C3,FE,99,4F,DD,96A
150 DATA 21,6D,A4,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,9B3
160 DATA 01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,4E,A3,0E,78E
170 DATA 18,C5,F5,E5,D5,CD,4E,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,BE4
180 DATA 14,18,DA,3E,4C,32,49,A4,3E,06,32,4E,A4,79,1D,93,32,F6,A3,7B,32,7B8
190 DATA E1,A3,1E,23,4B,C3,69,A3,59,7A,32,42,A4,32,4B,A4,22,97,A3,7B,32,8F4
200 DATA 4D,A4,79,32,4F,A4,11,45,A4,CD,B1,A3,3A,64,A4,B7,20,F4,11,3F,A4,9AB
210 DATA CD,9B,A3,11,45,A4,CD,B1,A3,11,48,A4,21,00,C0,18,1E,CD,AC,A3,11,967
220 DATA 43,A4,CD,B1,A3,21,64,A4,CB,6E,28,F3,C9,01,39,A4,18,0B,01,21,A4,915
230 DATA 21,64,A4,18,03,01,EA,A3,ED,43,E3,A3,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,94A
240 DATA ED,78,87,30,FB,FA,C9,A3,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,B32
250 DATA FB,11,00,00,C3,EA,A3,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,EA,A3,7A,B3,C2,E5,BAD
260 DATA A3,11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,14,A4,ED,78,F2,03,A4,894
270 DATA E6,20,C2,F7,A3,C3,1E,A4,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,14,A4,E6,20,C2,10,B4C
280 DATA A4,21,64,A4,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,9D7
290 DATA ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,39,A4,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,891
300 DATA 00,09,00,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,0D,09,13,05,0F,0B,03,01,18,196
310 DATA 14,00,06,10,0C,1A,00,A4,00,00,00,00,00,00,00,00,01,05,01,40,13B
320 DATA 02,07,11,60,03,0B,11,40,E5,C5,CD,38,BC,D1,DF,83,A4,C9,63,C7,07,915
```

SHINOBI

...**B**ien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde — une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps — pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...



... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, renifle-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...



C 64

- Cinq zones. Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone
- Disponible sur: C 64 AMSTRAD-ST-AMIGA-P.C.



ATARI-ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99